ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ!

4.21→5.20

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年4月21日発行（毎月1回21日発行）第7巻第4号（通巻69号）

ニンテンドードリーム

MONTHLY Nintendo DREAM

2002,JUNE

6月号 定価490yen

ヒロインの魅力！カードバトルのおもしろさ！

RUNE

強力！バイオ最新情報&開発者インタビュー

三上真司さん 小林裕幸さん

バイオハザード0／バイオハザード

任天堂&セガ最強のコラボレーション実現！

F-ZERO GC（仮） F-ZERO AC（仮）

巨人のドシン

ファイアーエムブレム～封印の剣～



どうぶつの森+ 春のスペシャル企画!!

1 あの幻のソフトが手に入る スーパーマリオ100本大プレゼント!!

2 君にも作れる！マスターソード&ながちょうずばち 森+の家具のペーパークラフト

ゲームキューブ期待のタイトル続々発表!!

スーパーマリオサンシャイン

CAPCOM VS. SNK2 EO

実況パワフルプロ野球9

Kojo


NINTENDO GAMECUBE
4.25
GCに3D
獣人格闘
「ブラッディロア エクストリーム」発売記念イベント開催!!
日時:4月27日(土) 時間:12:00～16:00 場所:渋谷Qフロント5F(イベントスペースe-style) 入場無料
当日は「ブラッディロアエクストリーム」トーナメント大会を開催予定 お問い合わせ先E-mail:bloody@hudson.co.jp
※イベントの内容は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
「ブラッディロア」オフィシャルサイト http://www.bloody-roar.com/
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
©2002 HUDSON SOFT ©EIGHTING 2002
この作品には、暴力・出血・ホラー表現などが含まれています。



登場!!
ボタン1つで獣化
ユーゴ
体力とひきかえに超獣化
ジェニー
決めろ大技ビーストドライブ
ロン
クロノス
新キャラ登場
ガネーシャ
3D獣人格闘
BLOODY ROAR extreme
ブラッディ ロア エクストリーム
4月25日発売
価格6,800円(税別)
ブラッディロア3 ハドソン・ザ・ベスト
標準価格¥3,800(税抜)5月9日(木)発売
PlayStation 2
©2001 HUDSON SOFT ©EIGHTING 2001
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
HUDSON
ハドソン ゲーム ポータルサイト webbee http://www.webbee.net/
ハドソン ホームページ http://www.hudson.co.jp/

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム
NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本 MYCOM 毎日コミュニケーションズ

バルド島のドシンさん 東京に突如上陸



先月のバルド島ツアーにて存在が確認された巨人が東京都心に突如現れ、街をねり歩く騒ぎが起こった。ラブリーでやさしそうな外見から、通りがかったの人々も最初はハートを出していたが、お昼ごろになると巨人はさらに巨大化。歩くときに建物を壊してしまうまでに至り、人々からはドクロの嵐が飛び交う格好となってしまった。

東京は人口密度が高いため、急速な巨大化を防ぐことはまず不可能。警視庁は「ドシンのため通行禁止」の標識を製作、気象庁も巨人の進む方向を知らせる「ドシンちゃん予報」を毎日発表するなど、各方面で対応が進められている。

突然の巨人出現に 空港も一時大混乱

そもそも巨人が東京に上陸した原因は、バルド島から鳴田空港へ運び込まれた巨大カンザシにある。

旅行会社ニンドリツーリストが、島民の「巨人は朝カンザシの近くに現れる」という話を無視し、カンザシを密輸入。空港で発見・押収したものの、あまりに大きいためバルド島へ戻そうにも戻せない状況のまま放置されていた。



↑早朝、飛行機とたわむれる巨人のドシン

◎春らんまん!! RUNEもバイオもパワプロも大特集号!!

2001.4.21-5.20

2002. JUN.

VOL.69 6

Cover Design 大岡喜直(GORILLA)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

【発行所】(株)毎日コミュニケーションズ

【編集部】〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
03(3230)3642

※ゲームの内容や質問にはお答えできません

CONTENTS

◎もくじ

 ※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX

◎ゲームインデックス

NINTENDO DREAM

DREAM HEADLINE ドリームヘッドライン





読者が選ぶ期待の新作TOP20

しくしくっ、『スターフォックスアドベンチャー』の発売が延びてしまいました。がしかし、『マリオサンシャイン』が7月19日発売に大決定！ めでたい！　ランキングのほうは、4か月連続で同じTOP3に。初登場のマリオスポーツ2作品は、『テニス』のほうが票を集め、4位に食い込んでいます。11位以下ではカプコン、フロム、ハドソンなどサードパーティが僅差で順位を争っているね。

順位	前回	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1	2620	GC	ゼルダの伝説GC(仮)	●任天堂 ●ACT ●年末
2	2	2317	GC	スーパーマリオサンシャイン(仮)	●任天堂 ●ACT ●7月19日
3	3	1370	GC	スターフォックスアドベンチャー	●任天堂 ●ACT ●秋
4	NEW	935	GC	マリオテニス(仮)	●任天堂 ●SPT ●未定
5	7	720	GBA	ポケットモンスターGBA版(仮)	●(株)ポケモン ●RPG ●2002年
6	5	637	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	●任天堂 ●SLG ●発売中
7	4	589	GC	コロコロカービィ2(仮)	●任天堂 ●ACT ●夏
8	6	540	GBA	黄金の太陽～失われし時代～(仮)	●任天堂 ●RPG ●夏
9	11	434	GC	メトロイドプライム(仮)	●任天堂 ●SHT ●2002年
10	NEW	406	GC	マリオゴルフ(仮)	●任天堂 ●SPT ●未定
11	16	320	GC	バイオハザード0	●カプコン ●ADV ●夏～秋
12	12	265	GC	RUNE	●フロム・ソフトウェア ●RPG ●4月25日
13	8	205	GC	バイオハザード	●カプコン ●ADV ●発売中
14	18	199	GC	バイオハザード4(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
15	15	191	GBA	ロックマン ゼロ	●カプコン ●ACT ●4月26日
16	13	185	GC	バトル封神	●コーエー ●ACT ●発売中
17	14	160	GBA	スーパーマリオアドバンス3(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
18	NEW	146	GC	CAPCOMvs.SNK 2 EO	●カプコン ●ACT ●7月予定
19	NEW	141	GC	BLOODY ROAR extreme	●ハドソン ●ACT ●4月25日
20	20	134	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	●セガ ●RPG ●夏

※ポイントは、読者から送られたアンケートハガキ（2002年5月号）のポイント数から算出しています。
集計期間：3月21日～3月8日。新作の期待度ランキングのため、3月20日までに発売済みのソフトは含まれません。
略語の意味：GC／ゲームキューブ　GBA／ゲームボーイアドバンス

4月 5月 2002.APR/MAY 月間カレンダー

■NINTENDO GAME CUBE　■ゲームボーイアドバンス　■ゲームボーイ

日	六曜	内容
4月…April		
20(土)	仏滅	Nintendo Dream Nintendo Dream6月号発売
21(日)	大安	ゲームボーイ発売(1989年)
22(月)	赤口	地球の日
23(火)	先勝	サンジョルディの日
24(水)	友引	ハッブル宇宙望遠鏡を乗せたスペースシャトル打ち上げ(1990年)
25(木)	先負	■RUNE
		■BLOODY ROAR extreme
		■ウイ・イレ
		■テニスの王子様　ジーニアス・ボーイズ・アカデミー
26(金)	仏滅	■ロックマンゼロ
		■スパイダーマン～ミステリオの脅威～
		■頭文字D Another Stage
		■Advance GT2
		■携帯電獣テレファング2　パワー
		■携帯電獣テレファング2　スピード
		■テトリスワールド
		■SLOT!PRO2アドバンス～GoGoジャグラー&Newタイリョウ～
		■おしゃべりインコ倶楽部
		■ぷくぷく天然かいらんばん
27(土)	大安	戦後初のプロ野球が始まる(1946年)
28(日)	赤口	サンフランシスコ平和条約締結(1952年)
29(月)	先勝	みどりの日
30(火)	友引	植村直己、単独としては初の北極点到達(1978年)
5月…May		
1(水)	先負	メーデー
2(木)	仏滅	■2002 FIFA ワールドカップ
		■フォーメーションサッカー2002
		■コナミ アーケードゲームコレクション
		■モトクロスマニアックスADVANCE
3(金)	大安	憲法記念日
4(土)	赤口	国民の祝日
5(日)	先勝	こどもの日
6(月)	友引	ふりかえ休日
7(火)	先負	ベートーベンの「第九」初演(1824年)
8(水)	仏滅	ねずみ小僧次郎吉が捕まる(1832年)
9(木)	大安	アイスクリームの日
10(金)	赤口	サイモン&ガーファンクル来日公演(1982年)
11(土)	先勝	詩人の萩原朔太郎没(1942年)
12(日)	仏滅	母子手帳の配布が始まる(1948年)
13(月)	大安	宮本武蔵、佐々木小次郎の巌流島の決闘(1612年)
14(火)	赤口	大リーグで初めてのナイター試合(1935年)
15(水)	先勝	ミュージシャン、マイク・オールドフィールド誕生(1953年)
16(木)	友引	十勝沖地震。死者、行方不明は52人(1968年)
17(金)	先負	男女雇用機会均等法成立(1985年)
18(土)	仏滅	阿部定事件(1936年)
19(日)	大安	桶狭間の合戦(1560年)
20(月)	赤口	成田空港開港(1978年)
21(火)	先勝	Nintendo Dream Nintendo Dream7月号発売

ゲーム紹介ページ スペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を右の表のように掲載しています。

【ニンテンドーゲームキューブ】		● 対応している機種
タイトル	ニンドリエムブレム 封印の誤植	● ゲームのタイトル名
発売元	天任堂	● 発売メーカー
発売日	宇宙世紀0079年5月21日	● 発売日や発売予定日
価格	6800円	● 税抜きの価格
ジャンル	シミュレーション編集RPG	● ゲームのジャンル
プレイ人数	1人～ゴショッカー用	● プレイできる人数
メモリーカード59	3ブロック必要	

その他の情報を以下のように記載しています。
●GBA専用通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。
●モバイルアダプタ対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。
●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。
●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。
●メモリーカード59（ゲームキューブ用メモリーカード）
キューブでデータをセーブするにはメモリーカードが必要です。その際の必要空きブロック数を記載しています。

読者プレゼント

PReSeNT

今月の目玉は、セガのイベント「GameJam2」でいただいた沢山のプレゼント。特にベンチコートとユニフォームは、『バーチャストライカー』の雑誌対抗戦（95ページ参照）で勝たないともらえなかった貴重なアイテムなのです。その他、春の新作ソフトやグッズなどカラフルに取り揃えてますよっ。

応募方法
巻末のアンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送りください。

しめきり 2002年5月20日

当選発表 Nintendo DREAM 8月号（6月発売）

ニンテンドードリーム

1 1名 ニンテンドーゲームキューブ 本体＋メモリーカード59

3色から好きな色を選んで書いてね。メモカもセット！



2 1名 ゲームキューブコントローラ

多人数対戦の必需品！ こちらも4色から好きな色をハガキに書いて送ってね。



3 1名 GBアドバンス本体



もはや定番アイテムだよね！
※色は選べません。

4 1名 ゲームキューブソフト NBAコートサイド2002

実在のアメリカNBAリーグの選手が登場する、リアルなバスケットゲームなのだ。



セガ

5 1名 スタッフサイン入りベンチコート

ケイ大佐勝利記念

よく控え選手なんかが着ているあったかい上着です。名越さん等のサイン入り。



6 1名 『VS3 Ver.2002』ユニフォーム

ケイ大佐勝利記念



胸に『VS3 Ver.2002』のロゴ、背中に数字の「3」がついてます。

7 5名 GBアドバンスソフト バーチャストライカー3 Ver.2002



日本選手が実名で登場する本格派。自分のチームを作る育成モードもあるぞ。

8 3名 セガグッズいろいろセット

シール、クオカードなど4点セット。



9 1名 『VS3 Ver.2002』ボトル

ドリンクを入れられるボトルです。外でスポーツするときにはかかせないね。



10 10名 『シャイニング・ソウル』GBA液晶カバー

多人数プレイ可能なアクションRPGのロゴ入り！



カプコン

11 5名 GBアドバンスソフト ひつじのキモチ。

牧羊犬を操作して羊を誘導する、一風変わったACT。



12 5名 GBアドバンスソフト ロックマンゼロ

ロックマンが久々に正統派アクションで帰ってきたぞ。



コナミ

13 2名 GBアドバンスソフト パワプロクンポケット4

RPGのようなサクセス、ファンタジー編を搭載！



メディアファクトリー

14 3名 どうぶつの森＋カードeカードフォルダー

第2弾までのカードeを全部収納できるスグレ物。オリジナルカード付きだよ。



三英貿易

15 3名 ピクミンぬいぐるみ

さわり心地抜群のぬいぐるみだよ。赤、青、黄の3種類をセットでお届け！



HAL研究所

16 3名 犬たまごピンバッジ

HAL研のマスコットが描かれたピンバッジ、これがもらえる最後のチャンス！



任天堂公認!!

幻のファミコン家具

『スーパーマリオブラザーズ』100本プレゼント企画

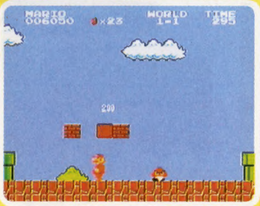
ニンドリ独占!!

N64版どうぶつの森発売1周年記念

どうぶつの森+村じまんフェスタ開催

あなたのじまんの部屋や服を見せてください!!

お待たせいたしました!! 『どうぶつの森+』ファンのみなさま、あなたたちのじまんのお部屋や服を見せてもらえませんか? せっかくデザインした服や壁紙など、どうせなら、みんなに見てもらいましょうよ。というわけで、その場をニンドリでもうけさせてもらいました!! しかもナイスな作品には、『どうぶつの森+』で遊べるファミコン家具『スーパーマリオブラザーズ』をあげちゃおう!! っていうプレゼント付きです。右ページの応募方法をよく守ってじゃんじゃん応募してください。みなさんの力作待ってます!!



ファミコン家具『スーパーマリオ』当たります



募集要項

4つの部門で募集します

応募していただくのは下の4つの部門です。1人で各部門に応募していただいても結構です。じまんの作品を送って下さいね。

1 私のお部屋じまん

じまんのお部屋のコーディネイト
オリジナルのかべがみ・じゅうたんのデザイン

あなたのじまんの部屋を見せてください。こだわりの家具や配置、壁紙、じゅうたんデザインなど、お部屋に関する応募はこちらです。お部屋の全体がわかるような写真やビデオ、イラストを送ってくださいね。

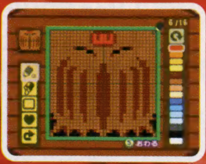


部屋の全体がわかるように撮影してください

2 私の服じまん

オリジナルの服のデザイン

服に関する応募はこちらです。あなたがデザインしたオリジナル服を、デザインパターン（右の写真のようなもの）か、服を着ている状態の写真やビデオ、イラストを送ってくださいね。



デザインパターンでも着ている状態でもOK

3 私の看板じまん

オリジナルの看板デザイン
おもしろ看板アートなど

看板に関する応募はこちらです。あなたがデザインしたオリジナル看板を、デザインパターンか、村に置いてある状態の写真やビデオ、イラストを送ってくださいね。おもしろ作品を待っていますよ。



看板アートを作って送ってくださいね

4 私の森ラブ度じまん

村メロじまん
町で見かけた森っぽい風景

その他、村メロじまんやお手紙じまんなどはこちら。また、町で見かけた『森+』っぽい風景の写真などもOKです。あなたのこだわりの『森+』を教えてください。





この風景は『森+』っぽい!! とか村メロなど何でもOK

※当選プレゼントの都合上、作品はゲームキューブ専用ソフト『どうぶつの森+』に限らせていただきます。

応募方法

作品を撮影した写真かビデオ、作品を描いたイラストを送ってください!!

あなたのじまんしたい作品を送っていただくのは次の3つの方法から選んでください。応募は封書、宅急便のどちらでもOKです（送料はご負担下さい）。送料の足りないものに関しては応募を受け付けません。



1 写真を送る場合

部屋を明るくしてTV画面に近づいて撮影してください。多少見えにくくても、作品が写っていればOKです。写真は封書（切手代は80円〜）で送ってくださいね。

2 ビデオを送る場合

作品をビデオテープに録画して、その撮影ビデオを送ってください。その際、説明文などが書いてあるレポートもお願いします。郵便だと300円くらいかな。

3 イラストを送る場合

写真もビデオもできない!! という方は部屋、服などをイラストに描いて送ってください。部屋の様子などは説明文がついた、レポートをつけてくれるようお願いします。

※お送りしていただいた作品は返却できませんので、ご注意ください。

左下の応募券を同封してこちらの宛先までお送り下さい

※応募券のないものは無効とさせていただきます。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「村じまんフェスタ」係

締め切り **5月20日**（必着）　発表 **6月21日**発売のニンテンドードリーム**8月号**で!

各賞と賞品

合計100+12名に大当たり!!

最優秀賞（各部門それぞれ1名）

ファミコン家具
「スーパーマリオブラザーズ」
●開発者のお手紙と特製シール付きのメモリーカード59に入れてお送りします。

+

4名

各部門での最優秀者には『マリオ』+森カードをセットでプレゼント!!

「どうぶつの森+カードe第2弾」コンプリートセット!!
●メディアファクトリー製オフィシャルコレクションファイルに入れてお送りします。



あの『マリオ』が遊べるぞ

最新カードのコンプセットだ

優秀賞

ファミコン家具
「スーパーマリオブラザーズ」
●開発者のお手紙と特製シール付きのメモリーカード59に入れてお送りします。

96名

惜しくも最優秀賞にもれちゃった96名にもファミコン家具『スーパーマリオブラザーズ』をプレゼントします。

ニンドリ賞

ニンドリ編集部スタッフの「お出かけメモリーカード」

12名

さらにニンドリスタッフ一押し作品には、スタッフのお出かけデータ（レアな家具付き？）をプレゼントします。詳細は発表月に!!

最初で最後のス〜パ〜チャンス!ぜひ応募してね!

任天堂公式の企画なので、ふるってご参加ください。作品の紹介などは6月21日発売のニンドリ8月号で紹介しますよ。あなたの作品をじまんして、ファミコン家具『スーパーマリオブラザーズ』をもらおう!!



※最優秀賞作品に選ばれた方には作品の入ったメモリーカード59をお借りする場合があります（即日、ご返却します）

2002年は任天堂の人気者がせいぞろいする！

2002年の夏から冬にかけては、おなじみの人気キャラのソフトがどーんと発売されそうです。うれしくってこんなページにしちゃいました。

スーパーマリオサンシャイン（仮）

7月19日発売！



ついに発売日決定のマリオ。史上初?!の半袖マリオが南の島を舞台に大活躍するアクションゲームです。そして気になるマリオの背中のもの。このポンプのようなものから水を発射して、汚された島をきれいにしながら、ジャマする敵をやっつけるのだ。

【ニンテンドーゲームキューブ】

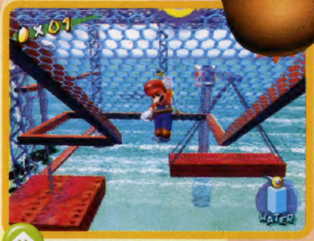
タイトル	スーパーマリオサンシャイン(仮)
発売元	任天堂
発売日	7月19日
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定



巨大なパックンフラワーがマリオの前に。一体どーすればいいのかな？



こ、この南国チックなキャラクターは一体?! マリオの背中のポンプって横から見ると鳥みたい



マリオのアクションが楽しめるぞ



ちょっとひいた画面でも見られる？



ポンプから水を発射してます



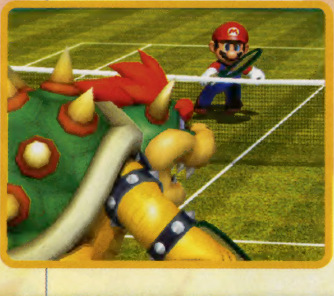
南国チックな男キャラなのか？

マリオと言えば！

マリオテニス（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定／スポーツ／メモリーカード59・ブロック数未定

そして先月、発表された『マリオテニス』（仮）。N64版ではワルイージが初登場したゲームでもあったよね。今回は一体、どんなキャラが参戦してくれるのか楽しみだね。きっと4人対戦の定番ソフトとなると思うので、対戦コントローラは必須だね。



クッパはパワフルなショットが自慢。GC版でも健在かな？

マリオゴルフ（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定／スポーツ／メモリーカード59・ブロック数未定

そして誰でも気軽に楽しみながら、とことん奥が深い『マリオゴルフ』（仮）。製作はテニス同様、こだわりのキャメロット。プレイしていくうちに、いつしか腕が上達する。そんなゲームなんだ。なので初心者でも安心して遊べるぞ。今回はどんなコースが入るかも楽しみだね。



N64版ではGB版とも連動があったんだよね。今回は？

秋には発売決定!

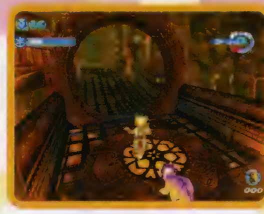
スターフォックスアドベンチャー

任天堂／今秋発売未定／価格未定／アクションアドベンチャー／メモリーカード59・ブロック数未定

5/31日の発売から、秋に延期になってしまって残念なフォックス。でも秋には確実に遊べそうなので、信じて待ちましょう。今回の見所は、アクション。フォックスの華麗な棒術が楽しめそう。それと新キャラ、クリスタルの活躍も期待できそうだね



これは空中での戦闘シーンなのかな?



フォックスのお共は恐竜のトリッキー王子だ



冬には発売決定!

ゼルダの伝説GC（仮）

任天堂／年末発売予定／価格未定／アクションRPG／メモリーカード59・ブロック数未定

そしてそして誰もが待っている『ゼルダ』の新作。なんとアメリカで来月開催されるE3(世界最大のゲームショウ)で実際にさわって遊べるらしいですよ。日本でのお披露目はいつになるのか、楽しみだね。

マリオパーティーGC（仮）

任天堂／年内発売予定／価格未定／パーティゲーム／メモリーカード59・ブロック数未定

これまた待ってましたのタイトル発表の『マリオパーティ』最新作。年末はやっぱりコレがなきゃね。家族そろって楽しめるパーティゲームの決定版です。もう少ししたら情報を紹介できるようになると思いますよ。



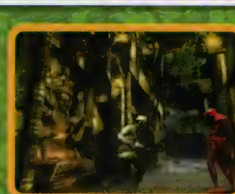
F-ZERO GC（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定／レース／メモリーカード59・ブロック数未定

アーケードとGCの両方で出ることになった新作『F-ZERO』。任天堂＆セガの初のコラボレーションが実現し、新しい『F-ZERO』が年末には体験できそうです。

『ディズニーズミッキー』『エターナルダークネス』も年内に!!

この他にも『ディズニーズミッキー』『エターナルダークネス～招かれた13人～』などが年内に発売され、来年3月までには合わせて13～14本のタイトルが発売されるとか。GCユーザーには楽しみな1年ですね。



サイコADVの『エターナルダークネス』

2002年内には発売決定!

メトロイドプライム（仮）

任天堂／年内発売予定／価格未定／シューティングアドベンチャー／メモリーカード59・ブロック数未定

アメリカでも非常に人気が高い『メトロイド』の最新作も、いよいよその内容が明かされてきそうです。主人公サムスの目から見た視点でゲームは進むみたいですが、おなじみのアクションは健在のようです。激しくも、メチャかっこよさげな戦いが繰り広げられそうですね。



迫力のある視点でプレイできる



今回の敵の正体とは？



ドハデな戦いができそうだね

コロコロカービィ2（仮）

任天堂／年内発売予定／価格未定／アクション／メモリーカード59・ブロック数未定

TVアニメでも人気のカービィ最新作はGCとGBAの連動したゲームです。GBAをGCにつなげて、GBA本体をコントローラがわりに遊ぶんですよ。しかも動きセンサーカートリッジという仕組みで、GBAを傾けることでカービィを転がしていくんだ。早く最新の画像を見てみたいよね。

GBAでは『ポケモン』。サードパーティからは『FF』もあるかも?!

GBAでは期待のポケモン最新作や、PSで人気だったあのキャラも参戦するようだぞ。さらには、スクウェアタイトルの登場で『ファイナルファンタジータクティクス』などのタイトルも発売予定だ。とにかく楽しみな1年になりそう。



ポケモンファンにはお待たせの新作

BIOHAZARD 0

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バイオハザード0
発売元	カプコン
発売日	夏～秋
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

『バイオ』シリーズでは、時間的に最も最初のストーリーとなる本作。なぜ『バイオハザード』は起こったのか？ その謎を解き明かす原点がここにある…。

『バイオ』シリーズの原点。ゲームキューブで本格始動!!



現在発売されている『biohazard』よりも前のストーリーが展開する『バイオ0』。『bio』のクリス編で活躍したレベッカが主人公である。S.T.A.R.S.ブラヴォーチームに所属する彼女は、クリスたちアルファチームが投入される以前に、この忌まわしい事件に巻き込まれていたのだ。いままでの作品では語られたことのないシリーズの原点は、完全なオリジナル作品としてゲームキューブユーザーだけが楽しめるのだ。



舞台となる寝台特急。いったいどのような経緯でこのような事態となったのか…？

Story

猟奇殺人事件を調査するために派遣された、特殊捜査部隊S.T.A.R.S.ブラヴォーチーム。だが、一行をのせたヘリは現場近くの森で謎のエンジントラブルを起こし墜落してしまう…。そこで彼らが見たものは、大破した軍の囚人護送車と、惨殺された海兵隊員たちだった。ブラヴォーチームの隊長エンリコは、護送車から脱走したと思われる元海兵隊員ビリー・コーエンの捜索を指示、事件解決に乗り出した。だが、今回の事件がやがて大惨事に発展することを誰も予想していなかった…。



レベッカが遭遇する事件とは…!?

Rebecca Chambers

チームに所属して間もない新人隊員で、薬品の知識のエキスパート。普段は緻密で計算高いが、マイペースで大胆な一面も持つ。今回の事件が初任務となる。



2人の主人公を入れ替えるザッピングシステム

本作では、2人の主人公（ひとりはレベッカ、もうひとりは…??）をプレイヤーがリアルタイムにザッピング（チェンジ）させるというシステムをとっている。これにより、アイテムの受け渡し、危機状況の回避、協力しての戦闘など、これまでにない新しい行動ができるようになっているのだ。しかし、その反面、プレイヤーが操作していない主人公は、完全な無防備状態になってしまうため、注意が必要となるのだが…。



2人の主人公が協力して戦闘をする



アイテムを置いて受け渡しもできる



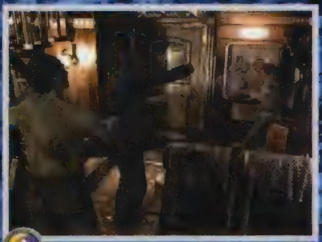
2人で協力すれば、戦闘も楽になるはず。しかし、いい事ばかりではないようだ…

死臭の立ちこめる寝台特急。そこで何が起こったのか…

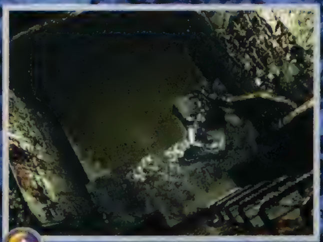


もうひとりの主人公と思われる、イレズミ姿の男。いったい何者なのか…?

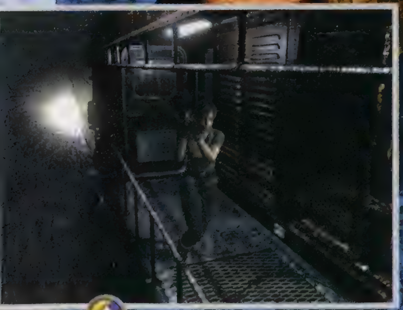
今回紹介している画面を見ると、そのほとんどが寝台特急と思われる場所が舞台となっている。いったいレベッカたちは、どのような経緯でこの列車に乗ることとなったのか？ そしてなぜこの列車はゾンビであふれているのか!? 画面を見る限りでは、明らかに列車内とは思えない場所もあるが…



狭い車内での戦闘は緊張の連続だ



排水路のような場所だが…



列車の外側を走るレベッカ



暖炉のある部屋。列車ではない!?



車掌姿のゾンビと対峙するレベッカ



背後からゾンビに噛みつかれた!

ここはどこかの駅なのだろうか…





寝台車にはたくさんの個室が



ゾンビの集団にショットガンで応戦



ピアノというと月光を思い出す!?



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	CAPCOM VS. SNK 2 EO	価格	未定
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘アクション
発売日	7月予定	プレイ人数	1～2人用
		メモリーカード59	2ブロック以上必要

"GC-ISM"な『カプエス2EO』はCスティックで必殺技!

カプコンとSKNを代表する格闘キャラクターが激突する『カプエス』シリーズ最新作が、ついにゲームキューブに登場だ!! 多数のキャラクターと独自のシステムで、2D格闘の決定版と名高い『カプエス2』に、オリジナルの改良が加えられた本作。このGC版では、特徴のあるゲームキューブのコントローラを活かしたシステムが導入され、誰でも簡単にバリバリと必殺技を繰り出すことができるようになっている。これこそが、格闘ゲームの新しい発想「Easy Operation」、略して「EO」だ。格闘ゲームのコマンド入力が苦手な人でも、使い慣れていないキャラはちょっと…という人でも、誰もが爽快に楽しむことができるのだ!!



いろいろな格闘ゲームに合わせた戦闘スタイルを選べるグルーヴシステム



キャラクターの強さを選ぶことができるフリーレシオシステム



これがEasy OperationのGC-ISM

『カプエス2 EO』で導入された、新しい操作方法「GC-ISM」。パンチ、キックがLRボタンによるアナログ操作(軽く押せば弱攻撃、中間で中攻撃、押し込むと強攻撃)となっているだけでなく、必殺技がCスティックに設定されている。つまり、難しいコマンド操作はいっさい必要なく、Cスティックを傾けるだけで誰でも必殺技をくりだせるのだ!



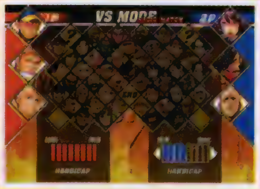
Cスティックの傾ける方向で技が決まる



誰でも簡単に必殺技がだせるのだ!

バーサスモード

2人で対戦するモード。格闘の醍醐味は対人戦にあり!



サバイバルモード

全46キャラクターを相手に勝ち抜いていくモード。



トレーニング

練習モード。とことん練習して、苦手な対戦キャラを克服だ。



カラーエディット

キャラクターのカラーを変更することもできるのだ。



総勢46キャラクター。百花繚乱の壮絶バトル!!

登場するキャラクターは、『ストリートファイター』『ヴァンパイア』『キングオブファイターズ』『サムライスピリッツ』など、カプコンとSNKの格闘ゲームで活躍してきた格闘シリーズのキャラクター、46人。「GC-ISM」操作なら、操作が苦手だったキャラも使いこなすことができるはずだ。



使い慣れていないキャラもバッチリ



華麗なる必殺技の応酬を楽しめる



春麗
カプコンサイド格闘のマドンナ

不知火 舞
SNKのマドンナはやはりこの人



モリガン
小悪魔的な魅力タップリの吸血鬼

ナコルル
純粋な心を持つアイヌの戦士



ケン
リュウのライバル、熱血格闘家

八神 庵
オロチと契約を交わした八神家子孫



豪鬼
拳を極めんと欲し鬼と化した男

ルガール
世界のブラックマーケットを牛耳る



キャミィ
ベガ率いるシャドルーの強化兵士

バイス
オロチの力を観察する八傑衆の一人

CAPCOM SIDE CHARACTERS

イーグル	さくら	バイソン
エドモンド・本田	ザンギエフ	マキ
ガイル	ダルシム	モリガン
キャミィ	春麗	ユン
ケン	ダン	リュウ
豪鬼	バルログ	ロレント
サガット	ブランカ	殺意の波動に目覚めたリュウ
恭介	ベガ	

SNK SIDE CHARACTERS

アテナ	テリー	山崎
庵	藤堂	ユリ
キム	ナコルル	ライデン
ギース	バイス	リョウ
京	覇王丸	ルガール
キング	響	ロック
ジョー	紅丸	ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
チャン	舞	



今月は少しジャシン寄りなお話をば。悪さばっかりしていると、島民の心は…？



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	巨人のドシン	ジャンル	南国アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	3月14日より発売中	メモリーカード59	40ブロック以上必要
価格	6800円	備考	メモリーカード59同梱

ジャシン降臨！島民たちの建てるモニュメントの変化に注目せよ!!

まずは、すぐ下の写真を見て下さい。なんだか禍々しい建物が建ってるでしょ。まわりにはトゲトゲしい柵もできてるし。これ、実はモニュメントなんです。これまでに紹介してきたモニュメントと違って、かなり邪悪な雰囲気マンパイですが、これは集落に住む人々の心が変化したからなのだ。先月号では、普通の建物が変化するってとこまでお伝えしてましたけど、そのまま集落が栄えると、こんなトゲちっくなヘイトモニュメントを建設するんですよ。その原因は、巨人がその集落にいっぱい悪さをしたため。人を踏んだり建物を壊したりすると、ハートの替わりにドクロが飛んでくるでしょ？　そのドクロを、たくさんもらっちゃうと、こんな事態になっちゃうんですよ。





←ハートな集落なら丸の中のようなモニュメントが建つけど、嫌われた集落だと、こんな感じのものになるのだ

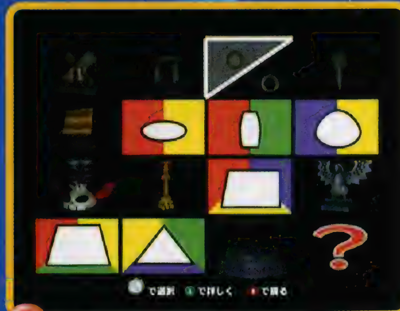


↑島民を踏み付けられたら、そりゃ人の心だって変わるってもんです

「モアイ・ヘイト」

オレーはガイコッツ。
イッーヒッヒ、ガイコッツ。
羽根一も生えてるぜ。
イッーヒッヒ、ガイコッツ。
ガイコッツのモーアーイー。
アハハハーッ！

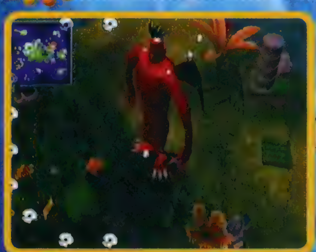
↑モニュメントの解説も変わるのだ



↑1つの項目にラブ・ヘイト2つが入る

ヘイトモニュメントのできるまで

というわけで、どんなプレイをすればヘイトモニュメントが出来上がるのか紹介しましょう。ようするにハートでなくドクロを集めればいいんです。集落を栄えさせながら、ジャシンでプレイすれば案外簡単かも。



↑集落の前でジャシンになったりして、とにかくドクロを出させましょう



↑すると、島民の建てる建物の形が変わります。なんか恐そうでしょ



↑あとは、普段と同じようにお花をあげてしばらく待っていると…



↑ヘイトモニュメントの出来上がり。どれでもトゲトゲしているのが特徴だよ

島民の心をどう動かすか？巨人の行動がすべてを決める

ドクロを集めるには？

ドシンでもドクロは集められるけど、ジャシンに変身したほうが圧倒的に楽。集落をブラブラしているだけでドクロがじゃんじゃん飛んでくるのだ。でも、暴れすぎて全員死んじゃう、なんて事にならないようにね。

島民の近くでジャシンになる

ジャシンの姿で集落へ行くと、それだけで島民たちはドクロを出しながら逃げていく。ドクロを出さなくなったら一旦その場から離れて、戻ってみればいい。またジャンジャンとドクロを出してくれるぞ。カンザシの近くに嫌われ用の集落を作っておけば、スタート直後にめっちゃ大きくなれるのだ。



グルグル回るだけでぐんぐん大きくなるよ



嫌われた集落だと、ドシンでもドクロを出す

建物を壊す・人を踏む

ドシンでもジャシンでもできるけど、建物を壊すときはジャシンの両手パンチが便利かも。衝撃波は威力が強すぎて、ドクロを出してくれる島民にもかなりの被害が出ることがあるので、慎重に使ったほうがいいよ。ストレス解消には一番だけどね。



わざと人が見ている前で壊しちゃおう

働き者を運ぶ

集落の発展にはかかせない働き者（建築に参加していたりする人）を持ち上げて集落の外に連れていくと、残った島民からドクロが飛んでくることがあるのだ。



欲求を出している[illegible]マンマンな人がいいかも



ラブな集落に戻すには？

一度ヘイトっぽい建物を建築した集落を、再びラブな集落に戻すには、もらったドクロ以上のハートをその集落からもらわなければならない。かなり難しいことだけど、一所懸命やれば戻らないこともないのだ。

人の欲求に応える

とにかく島民の欲求には全て応えてあげよう。最初はハートを出してくれないこともあるけど、粘り強く続けていれば、そのうち善意が伝わっていくはず。ヘイトな建物がジャマだと思ったら、こっそり遠くへ運んでから壊しましょうね。



ヘイト系を建てるとしても応えましょう

わざとジャマな場所を作る

なかなか欲求を出してくれないときは、わざと欲求の出るような状態にすればOK。たとえば、土地をデコボコにしたり、ジャマな場所に木を植えたりして。欲求が出たところで元に戻してあげれば、ハートを出してくれるはずだよ。



わざと集落の木を取っちゃってもいいよね



[illegible]

遊び人を運ぶ

働き者のときとは逆に、遊び人（玉乗りやブーメランをしている人）を集落から連れていくと、集落に残った人からハートが飛んでくることがあるよ。え、嫌われてたの？



なんか村の端にいることが多いと思ったら…

モニュメントをコンプリートするための最短ルート

モニュメントリストの右下にある？マーク、すっごく気になるよね。でも、あれがなんなのかはまだ不明なので、

とりあえずその他15個のワクを埋めたい、というのが人情というもの。そこで、一番効率的な方法を考えてみました。右のやり方なら6つの集落でコンプリートできるよ。



どの色の島民がいるのかは、中央に建っている旗の色でチェック



すでにある集落に色を足していけば、集落の発展する時間を短縮できるよ

島民のねたみがノーティを生み出す

突然飛来して、集落の木を奪い去っていくノーティ。彼らは、巨人から放っておかれている集落の「ねたみ」が生んだキャラだ。手入れを忘れてる集落、キミはないかな？



こんな感じの集落があると、ノーティがくる可能性大





※集落1～4は、最初から存在する集落でOK。1つの段階でモニュメントが完成したら、それを（遠くで）壊し、「+」が付いている色の島民を連れてきて新しいモニュメントの完成を待とう。これをそれぞれの集落でくり返せばOKだ。

ま、の～んびりと遊びましょうよ

毎月いってますけども、このゲームは「早解き！」とか「攻略！」なんてことを考えてセカセカと遊ばなくても、いろんな楽しみが詰まっているんだよね。例えば、いつでも好きな種類の集落が作れるように、男の子だけの島、女の子だけの島なんてのを作るのはどう？　離れた2つの場所に小さな島を作って、いろんな色の男の子、女の子を島に置いておく。そこはカップルがいないので集落にはならないのだ。こんな感じで、自分なりの遊び方をいろいろと見つけてみるのも楽しいと思うよ。ちなみに編集部かややんは、なんだかやるせなくなったときに、1日じゅう山の上に立って流れる雲を眺めていたりします。時間がたつにつれて微妙に空の色が変化するのが気持ちいいんです。こんな感じで、素敵な風景を見つけたらカメラで保存することをオススメします。



海が浅かったり集落が近くにあると泳いでいっちゃうので注意！



海底のアングルから魚を眺めると、水族館のような雰囲気になるよ



このままコントローラを置いてボーっとしてるんです。気持ちいいよ

モニュメント建てたかな？チェックリスト

てなわけで、ラブ・ヘイトモニュメント30個を大公開！　島民の顔が色の組み合わせだよ。建てたものにはチェックマークを入れよう！

X型ドルメン

ラブ / ヘイト



門型ドルメン

ラブ / ヘイト



穴あきドルメン

ラブ / ヘイト



柱型ドルメン

ラブ / ヘイト



集会所

ラブ / ヘイト



噴水

ラブ / ヘイト



物見塔

ラブ / ヘイト



墓碑

ラブ / ヘイト



モアイ

ラブ / ヘイト



トーテムポール

ラブ / ヘイト



木象

ラブ / ヘイト



大鷲立像

ラブ / ヘイト



巨大犬座像

ラブ / ヘイト



ピラミッド

ラブ / ヘイト



地上絵

ラブ / ヘイト



???

ラブ / ヘイト

※モニュメントリストでは？マークになっているので詳細は不明。でもリストの中なんだから、きっとなにか入るはず…？　15種を埋めたらなにか起こるかも…!?

遊び人に隠された謎の能力!?
秘密のトレジャーボックスを探そう!

いろいろと遊び方のヒントを教えてくれるソドルが、「遊び人は宝物の場所を知っている」みたいなことを呟いているのを聞いたことはあるかな？　このときに、近くにいる遊び人を持ち上げて、そのまま島のあちらこちらを歩いてみよう。どこかでソドルが「なにか見つけたようじゃ」といってくれるのだ。その地点を持ち上げると、地面の中から秘密のトレジャーボックスが現れるよ。中身はなんと、見たことのない生き物、ソウカメでした！　こいつ、他の生き物のようにウジャウジャいるわけじゃなくて、トレジャーボックスから出てきた1匹だけが島をうろつくようになるのだ。他にも、隠された生き物が見つかるかもしれないね。探してみよう！



遊び人を持ち上げて、あちこち歩いてみよう



ソウカメです。ノタノタしてます



じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球9

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	実況パワフルプロ野球9
発売元	コナミ
発売日	7月18日
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	11ブロック

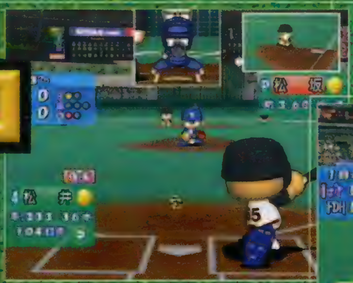
待ってましたの2002年プロ野球開幕!! そして野球と言えばパワプロです。ついにGC版の発売決定です。今回もサクセス、ペナントなど盛りたくさんの内容だよ。

お待たせ!! キューブでパワプロ

いきなりの開幕連勝スタートの星野阪神。今までは実際に弱かったからパワプロで阪神を優勝させよう!! なんて思っていたユーザーも、今回は自信を持ってパワプロで阪神を優勝に導いてください。今回のパワプロでは、もちろん最新データが収録されそうですよ。



ペナントモードも健在です



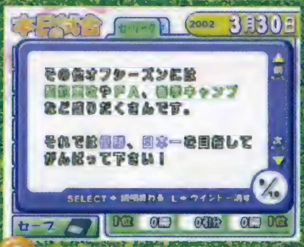
福岡ダイエーホークス期待のルーキーの寺原隼人も登場。剛速球で対戦相手を三振にきってとりたい!!



三冠王宣言のジャイアンツ松井VS西武のエース松坂。怪物同士の戦いはどちらに軍配があがるのか?

サクセスもペナントも!! おなじみのパワプロ要素もりだくさんだよ!!

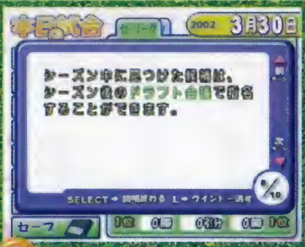
パワプロと言えば、選手を作成して育てられるサクセスモードも大人気だよね。果たして、今回のサクセスは一体どんなモードになるんでしょうか? つーか、今のところ全く不明なんだよね。こおりゃまいった!! なので、画面から推測してみることにしましょう。選手作成ですが、バッティングフォームの設定はかなり細かく決められそうだよね。でもサクセス画面を見る限りでは高校生なのか大学生なのかまではわからないな〜。前作PS2の「8」では、ドラフ島編、PSの「2002春」ではサクセスロードとなっていたけど、一体ど〜なるかは続報を待つことにしましょう。



今回のペナントではFAもあるらしい



俺の宝物って一体何に使うの?



ドラフトによる新人選手も発掘可能











2002 FIFA ワールドカップ

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	2002FIFAワールドカップ
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	5月2日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード59	49ブロック

きました。あとひとつきでFIFAワールドカップですよ。興奮が抑えきれない!! っていう人はFIFA公認、そして今大会の公認ゲームでたっぷり遊びましょう。

W杯直前!! 興奮を先取りしよう!

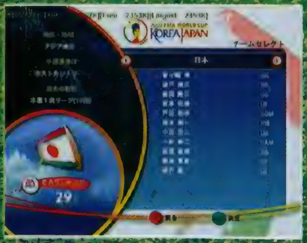
公式ゲームというだけあって、収録スタジアムや出場国は、今大会最新のデータがおさめられているんだ。中でもスタジアムの完成度や応援の盛り上がり方は至極の出来。日本代表チームを操作して優勝に導くことができるかな?



日韓のプレイをリプレイしてみました



操作も簡単かつダイナミックにプレイできる。サッカーの醍醐味を味わおう



代表チームも出場国の最新データが入っています? 我が日本はど〜なのか?

神機世界

EVOLUTiA

エヴォルシア

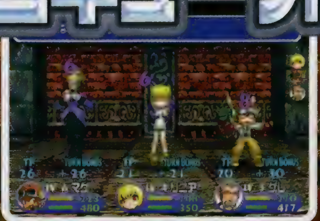
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	神機世界エヴォルシア
発売元	ESP
開発元	スティング
発売日	7月26日予定
価格	6800円
ジャンル	ダンジョン探索型RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

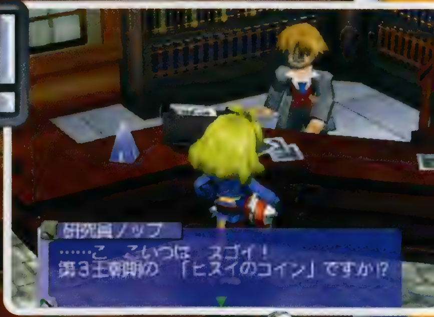
ゲームキューブに本格派のRPGが登場だ。初めてRPGをプレイする人でもスンナリ遊べる敷居の低さと、上級者も満足の緊張感あふれる冒険を両立しているぞ。

本格派RPGがゲームキューブに!

ドリームキャストで人気を集めた『神機世界エヴォリューション』と『2』の2作が、1本になってゲームキューブに登場だ。単なるカップリング移植ではなく、グラフィックのリファインや、シナリオが再構築されているほか、オリジナルモードも追加されている。もともと『エヴォリューション』シリーズは、『1』のエンディングから半年後の物語として『2』があり、2作の物語は関連性が深かった。そのため、この『エヴォルシア』も、1つの物語として全く違和感なく楽しめる。ゲームキューブでは初となる本格派RPGの本作。目が離せないぞ!



戦闘で経験値を稼いでキャラを強化する、オーソドックスなRPGだ



遺跡の発掘員として、ダンジョン内からお宝を探してくるのだ

ゲームのストーリー

遺跡から発掘された「サイフレーム」という道具を持つ者は、冒険家あるいはサイフレーム使いと呼ばれ、調査機関の依頼を受けて遺跡の発掘を生業としていた。ゲームの主人公「マグ・ランチャー」は、両親を超える冒険家を目指して、神秘的な少女「リニア」とともに数々の遺跡を調査・発掘していた。そしてマグは、全ての冒険家があこがれる、伝説のサイフレーム「エヴォルシア」の入手を目指して、様々な遺跡を冒険していくのだ。



マグ・ランチャー。大きな手のような装備が彼のサイフレームだ



マグとヒロインのリニア。この2人が中心となって物語が進む

街の人々と会話

街の中をはじめとした移動画面は、上空からの見下ろし視点になっている。また、キャラクターとの会話シーンでは、画面に文字が表示されるだけでなく、音声も収録されているのが、このゲームの大きな特徴だ。



画面に表示されているセリフをしゃべる!



背景・キャラクターともに、フルポリゴンで表示されている



ダンジョンに連れていく仲間を選べるぞ

自動生成ダンジョン

主人公のマグは、遺跡調査として何回もダンジョンを冒険することになるが、ダンジョンは入るたびにマップが変わる「自動生成」タイプになっている。内部には、トラップなどの仕掛けはもちろん、手強い敵モンスターも潜んでいる。ダンジョンのどこかには、先史時代のお宝が埋もれていて、サイフレームの改造パーツが手に入ることもある。そして、奥深くに待ち受けているボスキャラを倒すと、そのダンジョンはクリアとなる。

移動した部分が自動的にマッピングされる





洞窟内では敵も動き回っている。触れると戦闘シーンに突入だ

敵に触れると戦闘へ突入!

敵キャラクターは、プレイヤーに見える状態でダンジョン内をウロついていて、主人公と敵キャラが接触すると戦闘シーンに突入するシステムだ。背後から敵に接触された場合は、不意をつかれて不利な状態になったり、残りの体力が少ない時は、モンスターと接触しないように移動するなど、プレイヤーの工夫次第で戦闘が有利にも不利にもなるぞ。また、戦闘画面の右にある「アクションメーター」に、ターン(行動の順番)が表示される。



3D画面で迫力の戦闘シーン。必殺技などの演出もハデだ



アクションメーターは、敵のターンも一緒に表示される

ファンタシースターオンライン エピソード1&2
PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1&2

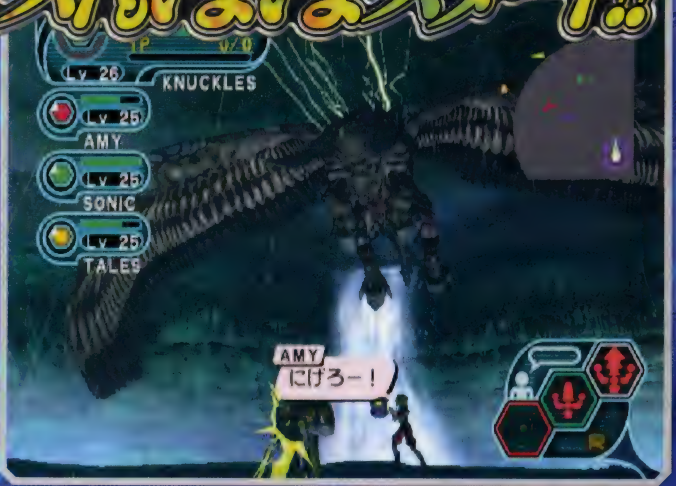
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	プレイ人数	1～4人用
発売元	セガ	メモリーカード59	ブロック数未定
発売日	夏	オンラインプレイ料金	600円／30日・1500円／90日
価格	6800円	備考	モデムアダプタ対応
ジャンル	ネットワークRPG		キーボードコントローラ対応

正式タイトルが決定し、夏の発売に向けて着々と準備が整ってきた。モデムを使ってネットワークでオンラインプレイだ!!

正式タイトル決定！βテストもいよいよスタート!!

画面4分割、またはオンラインにつなげることで、4人までの同時プレイを楽しむことができる『PSO』。前作（ドリキャス版）のステージに、GC版オリジナルの「エピソード2」が加えられ、新作としてのボリュームはバッチリだ。さらに、期間中に予約した人は、発売に先駆けてトライアル（βテストのこと。ネットワークのテストプレイ）に参加できることも決定した。





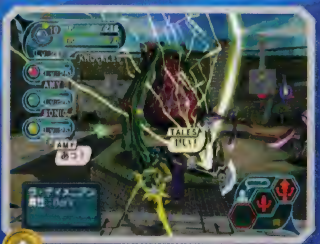
チャット用のキーボードも同時発売



新たな神殿のステージだ



オンラインで4人同時にプレイ可能



新たな敵キャラも多数登場するぞ



4人で協力しあって冒険するのだ



これがGC版のメニュー画面だ

新しくなったウェポンデザイン

GC版ではウェポングラフィックも一新。さらに新カテゴリーの武器も!



伝説の小銃、ブレイバス。特殊攻撃は落雷

伝説の大剣、ドラゴンスレイヤー





長鉄のジャスティー



勇敢な者が使う杖、ブレイブハンマー

一足先に遊べる！トライアルは5月下旬

発売日に先駆けて、オンラインプレイを体験することができるトライアル。ネットワークのテストという性格上、参加対象者はダイアルアッププロバイダーとの契約を結んでいて、すでにネット環境を持っている人に限られるが、期間中に申し込めば一足先に『PSO』を体験することができるぞ。詳しくはセガHPで!



一足先に体験プレイができるのだ!!

PSO トライアル概要

【対象】
期間中、セガHP（http://sega.jp）にて下記商品を予約し、アナログISP加入者

【対象商品】
『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
●トライアルエディション モデムセット
トライアル版ソフト、モデムアダプタ／9800円（税別）
●トライアルエディション フルセット
トライアル版ソフト、モデムアダプタ、キーボードコントローラ／16600円（税別）
※どちらのセットも製品版ソフトは発売日に送付。
※料金は到着時に支払い

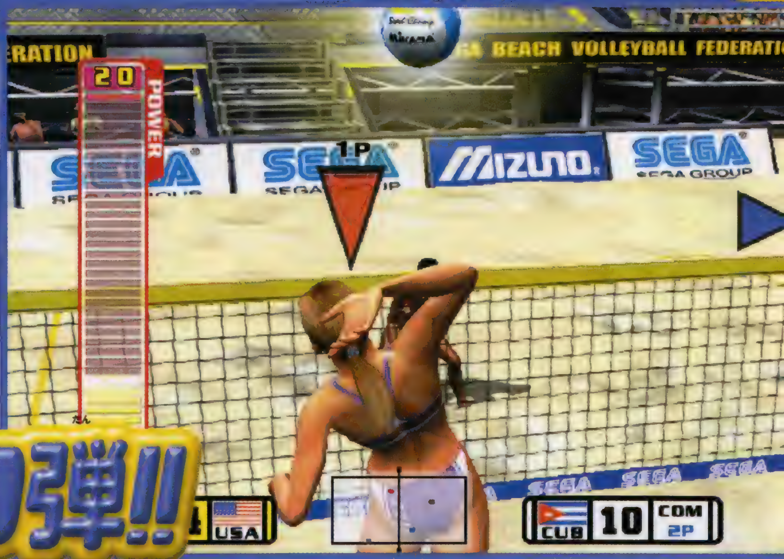
【予約受付〆切】
4月30日（数量限定のため、定員になりしだい随時〆切）

【トライアル開始時期】
5月下旬予定（決定次第セガHPにて告知）

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL
BEACH SPIKERS™
ビーチスパイカーズ

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ビーチスパイカーズ	ジャンル	ビーチバレー
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	夏予定	メモリーカード59	ブロック数未定
価格	未定		



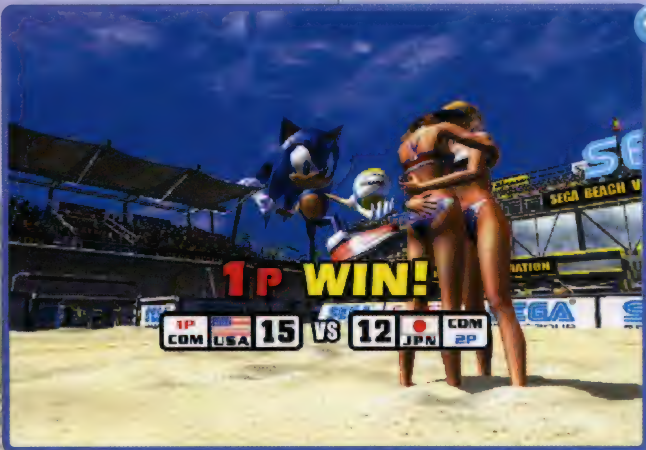
AM2のGC第1弾!!

『バーチャファイター』の生みの親として知られる、鈴木裕氏率いるSEGA-AM2がついにGCに参戦! コントロールスティックとボタン2つというシンプル操作のビーチバレーゲームだ。パートナーを育成しながら8大会を勝ち抜いていく「ワールドツアー」モードもあるぞ。

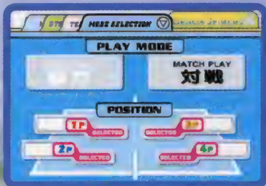

もちろん4人対戦も遊べるのだ


マーカーの中に移動してレシーブ!


パワーと方向を決めてサーブを打て!!



試合に勝利して抱き合う2人。感情表現も豊かなのだ



2対2のチームを組んで対戦だ


簡単操作なので、誰でも対戦できるぞ



ワールドツアーモードでキャラメイク



好みのパートナーにエディットしよう

CRAZY TAXI
クレイジータクシー

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	クレイジータクシー
発売元	セガ
発売日	5月30日
価格	4800円
ジャンル	ドライビングアクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	8ブロック必要

OFFSPRINGの強烈なパンクサウンドに合わせて、街中をぶっ飛ばす! 細かいことなんて気にせずに、猛スピードで突っ走れ!! 豪快・爽快なドライビングゲーム。

ドリームキャストで発売され、豪快なドライビングゲームとして注目を集めた『クレタク』。街中でひろった乗客を、いかにすばやく目的地まで連れて行くことができるか、というドライビングゲームだ。豪快にジャンプしたり、歩道に乗り上げたりと、アウトローな走り方でストレス解消。パンクなサウンドで気分も盛り上がるぞ!


街中で乗客をひろう。ファンキーだ…


豪快に目的地まで突っ走れ!!


乗客が喜ぶとチップをはずんでくれる



【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	RUNE
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	4月25日
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	2ブロック

いよいよ発売間近に迫った『RUNE』。今月は序盤のマップをメインに紹介していくぞ。その前にバトルの心得をしっかり覚えておくことにしよう。

バトル直前!!カードの特性についてしっかり知っておこう!!

戦闘について知っておこう!

戦闘の流れ

プレイヤーは、主人公カティアを操作してフィールドを進んでいく。その途中でクリーチャーに遭遇すると、バトル画面に切り替わるぞ。バトル画面はフィールドを四角く切り抜いた形で、この中を移動しながら敵と戦っていくんだ。カティアが敵と戦う手段は、持っているカードの力を借りる以外はない。山札からひかれたカードを使って敵と戦っていこう。戦闘が終了するとフィールド画面に戻るぞ。



フィールド



バトルへ

カードを使って敵クリーチャーを倒す

敵との戦闘になったら、手札からカードを使って戦っていこう。デッキ編成画面でカードの特性を把握して使うことをおすすめするぞ。戦闘で使い、生き残ったカードは山札からもなくなるが、一度ワールドマップ画面に戻れば、またデッキに編成することが可能だ。カードを使用し、経験値を上げていきたい場合には、これを繰り返すといいだろう。



クリーチャー召喚の時にはドハデなグラフィックによる演出もあるのだ

武器型カードの場合

武器型は、敵に接近していないと効果を発揮しない。また使い切りではなく、何回か攻撃することができるので便利だ。



敵に近づいて使用

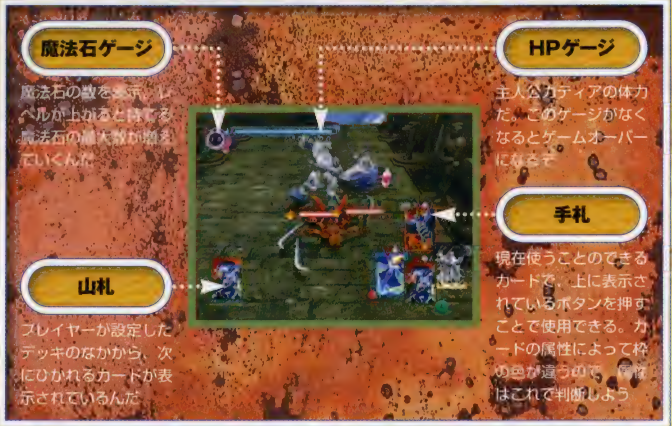
召喚型カードの場合

召喚型は、カティアの位置にクリーチャーを召喚させる。効果的な位置を狙って投げよう。敵との属性を考えて使うこと。



召還の位置が大切だ

バトル中の画面

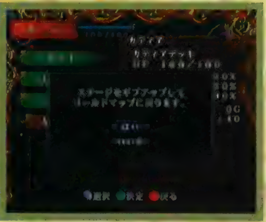


使わないカード

手札の中に使いたいカードがなければ、R+カード位置のボタンでカードを捨てられる。捨てたカードは戦闘終了後、山札に戻されるぞ。回復したくない時に手札に回復ばかりという時など、これを使っていこう。

カードがなくなってしまったら…

カードを使いすぎて山札がなくなってしまった場合は、戦闘続行が不可能だ。一度ワールドマップに戻り、デッキ編成画面で、宝箱から入手したカードなどを加えて、新たなデッキを構築した方がいいだろう。骨董屋でカードを購入したり、クラスチェンジをさせることも可能だ。



ワールドマップ画面ではデッキ編成が可能

カードキャプチャー

敵クリーチャーをキャプチャーすることで、投げた手札にそのクリーチャーを封印し、新たなカードとすることができるんだ。カード蒐集を目的とするなら、使いたいワザだ。ある程度敵を弱らせてから使おう。

編集ポイントでデッキを構築

フィールド上にある編集ポイントでは、体力の回復ができると同時に、デッキの編成もできる。旅の途中で入手したカードなどを、ここでデッキに追加することができるぞ。ボス戦が近い時には、編集ポイントで、デッキのチェックをしておくことをおすすめするぞ。



デッキ編成は慎重に選んでいこう

気になる人物、そしてアーガイル大陸の向こうには一体？



物語の舞台となるアーガイル大陸は、現在、謎の黒い霧に覆われていて、異形のクリーチャーたちが数多く出現している。右がアーガイル大陸の全体マップなのだが、大きな亀裂の向こうにも何かがあるようだ。この物語のキーとなる場所かもしれない。

ヴァン・ハウンド
数々の異形を操る謎の男。魔導王の通り名で知られる。旅の先々でその名を伝え聞くが、果たしてその正体は？



アーガイル大陸の全体マップだ。大陸東に大きな亀裂がある



グロリア
見るものを深い闇へひき込むような、藍色の髪と瞳を持つ美女。五王国に伝わる「鍵」を狙っているらしい

カードの効果的な使い方を学ぼう！

ここではカードの効果的な使い方をいくつか紹介していこう。

カードの優位・劣位

先月号で紹介したが、カードには火・水・木・土・異の5属性があり、それぞれ優位、劣位の関係がある。ここでは属性による優位、劣位のダメージの差を見てもらおう。木属性のコカトリスで火属性のファイヤハンドに攻撃をした場合と、防御力が倍以上ある土属性のベヒモスに攻撃した場合は、これだけのダメージの差が出るのだ。

劣位な属性では…



木属性は劣位な火属性相手にダメージは10しか与えられない

優位な土属性では…



木属性が優位な土属性相手では倍以上のダメージ23が

特殊な補助系のカード

攻撃増強系

次に紹介するのは、補助系のカードの使い方だ。補助系には他のカードと組み合わせて使うことで、攻撃増強をしてくれるものや、ダメージを軽減してくれるタイプなど、様々な能力を持ったカードがあるんだ。



レッドリザード（火）でイソギンチャク（水）を攻撃してもダメージは低い



エンチャンター（攻撃増強1.5倍）ファイアハンド（火2倍、水半減）を組み合わせれば…

敵の体力を奪うカード

イソギンチャク（水）のカードを召喚すると、それだけで敵クリーチャーの体力を減少させられるぞ。



味方になると心強い

プレイヤーのダメージを軽減するカード

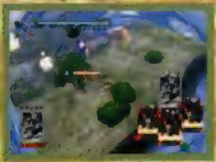
召喚するだけで、カティアが敵から受けるダメージを軽減させてくれるカード（トレントマスター）もあるのだ。



右奥の茶色いやつだ

コンボ

カードには同じ属性や能力のカードを組み合わせることで、相乗効果を生み出す、または効果自体が変化する「コンボ」という使い方もあるんだ。同一カードを一気に召喚して、コンボで敵を倒そう。







このほかにもまだまだ魅力的なカードがあるぞ！

ここで紹介している以外にもコンボの組み合わせや、補助系の組み合わせによる多彩な攻撃が満載だ。次号で詳しく紹介していくぞ。



他にはどんなカードが？



こんな愉快なカードも

物語の序盤をマップ付きで紹介していくぞ!

続いてはゲーム序盤をマップで紹介していくぞ。

オランジュ



Point
スタート地点（マップ上）からマップ左の部屋にいくとイベントが発生。

ロワール平原



出現クリーチャー

マンドラゴラ	ポイズンリザード
マンイーター	サンドゴーレム
ホブゴブリン	

入手カード

1. ホブゴブリン
2. ホブゴブリン
3. マミー
4. マンイーター
5. テラーレイブン
6. テラーレイブン
7. マンドラゴラ

Point
グリディと共にカードの使い方を覚えるチュートリアルマップ。全てのカードを入手しておこう。マップ右の四角で囲まれた部分に入るとボス戦に。ホブゴブリンとサンドゴーレムが相手だ。マンイーターを何体か召喚しておいて、テラーレイブンでダメージを与えよう。サンドゴーレムが地面に潜ったら、出現する位置に注意しながら移動しよう。

ブレッソン



出現クリーチャー

リザードマン	ウィルスラット
ライカンスロープ	ファイアガーゴイル
テラーレイブン	ファイアゴーレム

入手カード

1. テラーレイブン
2. シーモンク
3. テラーレイブン
4. リザードマン
5. スケルトン
6. マミー
7. リザードマン
8. スケルトン
9. ホブゴブリン
10. メイルシュトロム（噴水の中）
11. ライカンスロープ（タルの中）
12. ウォーターリーバー（井戸の中）
13. ウィルスラッド
14. カーバンクル
15. ライカンスロープ

Point
開かない扉は、a〜dの杭を全部回せばOK。bの近くのバルブは左に1回、右に3回回すと中央の噴水から10番のカードが入手できる。11番のライカンスロープはタルの中、12番のウォーターリーバーは井戸の中にあるぞ。

妖精博士に出会ったら
扉を開いて進んでいくと、テントが見える。ここには妖精博士のラッセルがいるんだ。彼に妖精のことを聞いたら、先に進もう。赤妖精は多く見つけておくといいことあるかも。

アミアン墓地



出現クリーチャー

スケルトン	ヒュージスパイダー
レイス	バンシー
グール	ネクロマンサー

入手カード

1. スケルトン
2. レイス（リヤカー下）
3. スケルトン
4. マミー（死体）
5. トレントマスター（墓の中）
6. レイス
7. 妖精
8. マミー
9. フェアリー
10. グール
11. テラーレイブン

Point
進んでいくと「！」マークの出る碑石がいくつかあるので、そこをチェックしておくこと。後に必要となるヒントがあるはずだ。

ボス：ネクロマンサー
ここでのボスはネクロマンサー。不気味な頭を飛ばして攻撃してくる。回復系のカードをデッキに編成しておくこと。後ろに回り込んで強力なカードで攻撃しよう。

シェール水路





★入手カード★

1. メイルシュトロム
2. カーバンクル
3. リザードマン
4. スケルトン
5. ヒュージスパイダー
6. ランバード（木箱の下）
7. レフトキャンサー（樽下）
8. ドラゴノイド
9. スケルトン
10. シーモンク
11. スケルトン
12. マミー
13. グール

出現クリーチャー

ウォーターリーパー	ドラゴノイド
フレアブレイン	バジリスク
レフトキャンサー	マインドフレイア

■ボス：マインドフレイア

マップでは2つになっているが、両方のマップはABC地点でつながっているぞ。開閉扉は、スイッチを押すことで一定時間開く。その間に移動しよう。赤妖精は6匹いるぞ。

グレイル城



出現クリーチャー

レッドリザード	ウィル・オ・ウィスプ
バードマン	ストーンヘッド

★入手カード★

1. マミー
2. レッドリザード
3. ライフスティール（木箱下）
4. ウィル・オ・ウィスプ（床）
5. マインドフレア
6. エンチャンター
7. レッドリザード
8. ウィル・オ・ウィスプ
9. レッドリザード
10. セイレーン（床）

●Point●

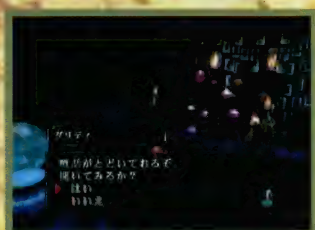
いよいよ2つ目の国に到着。だがしかし、このグレイル城もクリーチャーが出現していた。通路をふさぐ像を動かすには、その像と同じ形の像を調べるといいみたいだ。

■謎の女登場

ここでの赤妖精は3匹だ。取り忘れがないように。ステージ最後には謎の女、グロリアが待ち受けている。彼女もカティア同様、カードからクリーチャーを召喚できる。鍵を追っているという彼女の真意はなんなのだろうか？他のマップでもそうだが、木箱からカードを入手したいなら、その近辺で戦闘をして、木箱を破壊してカードを入手しよう。

骨董屋で噂話を聞くと

ワールドマップ画面に戻れば、いつでも行ける骨董屋。ここで噂話を聞くことで、ワールドマップ画面で新たなステージが登場することもあるんだ。カードの経験値をあげにいくもよし、新たな冒険を探しにいくもよしなので、たまに骨董屋を訪れてみよう。もちろんクラスチェンジやカードの売買、コピーなども行い、次の戦いに備えておくこと。



噂話を聞くことで新たなステージが増える場合もあるのだ

Rune ティンヌ渓谷

噂話を聞くことで現れるステージ。なにやら大きなタマゴがステージ上にあるんだけど、これは一体…?!



新たなステージが登場



どんなステージなのか

Rune クランビル砂漠

砂に覆われたクランビル砂漠。まだ見たこともないクリーチャーが多くいそうだ。キャプチャーしにいくのもいいかな。



砂漠のステージなのだ



どんな敵が出るのか

次号はセンター攻略&カード紹介を予定しているぞ!

次号は発売直後の最新情報をお届けする。センターでミニポスターなどの企画も用意しているので、カティアファンは楽しみに待っていてくれ。



FIREEMBLEM®

ファイアーエムブレム 封印の剣

【GBアドバンス】	
タイトル	ファイアーエムブレム封印の剣
発売元	任天堂
発売日	3月29日より発売中
価格	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	マルチカートリッジ対応
	GBA専用通信ケーブル対応

GBA初のエムブレム。みなさん、肌身離さず持ち歩いていますか？常にロイのレベルをこうあげよう…。なんて考えちゃってませんか？いいんです。考えて下さい。

GBAを肌身離さず!!戦略はいつも君の手の中にある!!

第6章からは出撃前にユニット管理ができる

今回紹介するのは第6章からだ。そしてこの6章からは出撃前に、マップの確認やアイテムの整理などができる画面が登場するんだ。これとっても便利。特にアイテムの受け渡しと、マップ上の敵の配置はじっくりと見る必要がありますよ。どんな敵がいて、どんな味方を出撃させれば有利なのかを事前に考えておこう。また、このキャラのイベントが起こりそうだなぁ。なんて思ったら、そのキャラは必ず出撃させておこう。



事前にいろいろと管理できるのでとっても便利。武器屋にもいけますよ



マップの確認は必須です。どんな敵がいるか、つぶさに調べておきましょう

弱いキャラを効率よく育てよう!

体力の弱いキャラを効率的に育てるなら、弱った敵を倒すことと救出による戦線離脱だ。ある程度弱らせたキャラを狙って攻撃するのはセオリーだけが、まだ他に敵がいる場合には、違うキャラに救出させて、その場を一時退こう。魔導士のリリーナ、ルゥなどは、この方法でじっくり育てていくのがいいぞ。



攻撃したら、救出してもらって離脱。序盤からこの手で育てていこう

ボスキャラはどう戦っている?

ボスキャラを倒すと、経験値がいっぱいもらえるよね。とは言ってもそこそこ強いので、単騎でつっこむと取り返しのつかないことになってしまうぞ。なので、序盤ではマーカスなどで体力を削ってから、レベルをあげたい本命キャラでとどめをさしていこう。もちろんボスに有利な装備のキャラを使うことが条件だけどね。



強いキャラで体力の2/3を削ってから、本命で倒しにかかりましょう

新キャラクターのイラストを大公開!!

今回登場するキャラの最新イラストを紹介しよう。特にエレン、セシリアは人気が出そう。エレン、サウルは序盤で頼りになる僧侶だ。ライブなどの回復魔法は彼らにおまかせ。



セシリア
エトルリア王国において軍事の要である『三軍将』の一人。魔道軍将



マリナス
フェレ家に仕える官吏。輸送隊として登場する



サウル
大陸全土に広がっているエリミーヌ教の神父



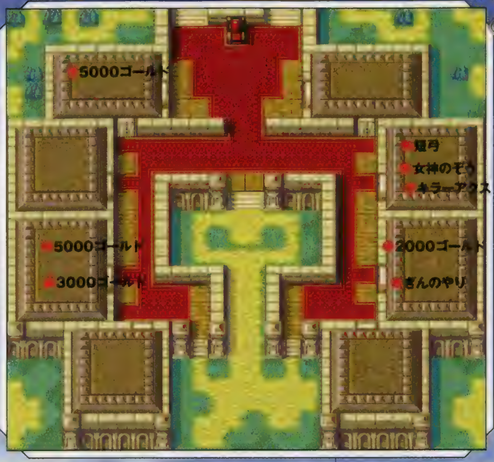
ドロシー
サウルの護衛として共に旅する弓使いの少女



エレン
ベルン国王妹ギネヴィア付のシスター。心やさしく、おだやかな少女。

第6章「しかけられた罠」

オスティアに向かうロイ一行を妨げる者たち。不信を感じ取ったロイたちは強行突破をしようとするのだが…。



MAP

左右8カ所に扉のあるマップ。「とびらのかぎ」を持っていないと開けることはできない。上と下の部屋2つを開けると敵の増援が出てくるので注意。レベルをあげたい場合には開けよう。また中央下からも増援あり。体力の低いキャラを残しておくと集中攻撃をくらうので、少なくともマップ中央までには進軍しておこう。どこかの部屋にスーが。

Data 味方ユニット

●サウル／僧侶●ドロシー／アーチャー
出撃ユニット×10
(ユニット管理画面で任意に設定)
[おすすめ出撃ユニット]
●チャド／盗賊
[イベント]
●6敵ターンに女盗賊キャス登場。ロイではなすことができる。(戦うことも可能)

Data 敵ユニット

最初から見えている敵ユニット
●傭兵(てつの剣)×2
●ソルジャー(てやり)×5(てつのやり)×2(はがねのやり)×1
●魔導士(ファイヤー)×2(サンダー)×3
●アーマーナイト(てつのやり)×2(はがねのやり)×2
●ワグナー／シャーマン (ミィル)
[敵増援]
●ソルジャー×2 ●アーチャー×1 ●魔導士×1

Story 向かうところ敵だらけなのですが…

オスティアに急ぐロイ一行を襲ったのは、またもやベルンに肩入れするリキア同盟のものたち。なんつーか、コウモリみたいな敵が多くってロイ達も大変ですな。ここからは出撃ユニットを選択できるので、育てたいキャラを出撃させるようにしよう。宝箱も多いので盗賊のチャドは必ず出撃させておくと便利だ。



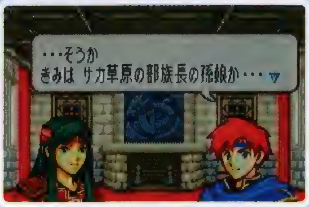
魔導士ワグナーのこの態度。許せないのでこてんぱんにやっつけよう

Story 新ユニット遊牧民のスーが登場する

とは言ってもどこかにとらわれているので、扉を開けないと救出はできない。また登場時には武器も持っていないので、注意しよう。



突然現れた女盗賊。ロイで話しかけてみたんだけど、何も起こらないなぁ



スーの使える武器は弓。どこかの宝箱にいい弓があったと思うんだけど…

第7章「オスティアの反乱」

やっとのことでオスティアにたどり着いたロイたち。しかしそこにもロイを阻む魔の手がのびていた。



MAP

闘技場が初登場するマップ。鍛えたいキャラをここでしばらく育てるのも手。掛け金がいるので注意。増援として登場する緑のユニット、イリア騎士団は仲間になるまで自動で敵を攻撃する。どうすると仲間にできるのか?

Data 味方ユニット

出撃ユニット×13
(ユニット管理画面で任意に設定)
[味方増援]
●ゼロット/パラディン
●ノア/ソシアルナイト
●トレック/ソシアルナイト
[イベント]
イリア騎士団にはロイで話しかけることができる

Data 敵ユニット

●デビアス／アーマーナイト(スレンドスピア)
●魔導士(エルファイアー)×1(サンダー)×1
●ドラゴンナイト(はがねのやり)×2
●ソシアルナイト(てつの剣・てやり)×3
●僧侶(リブロー)2
●アーマーナイト(てやり)×2(はがねのやり)×2
●アーチャー(てつの弓)×2(はがねの弓)×2
●ソルジャー(てやり)×2
●傭兵(てつの剣)×2
[敵増援]
●ソシアルナイト×4 ●魔導士×2
●ソルジャー×4 ●アーチャー×2

Story 闘技場でレベルアップ

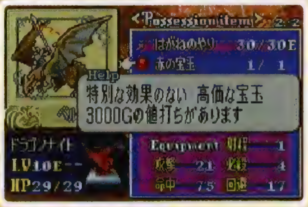
闘技場では掛け金を払うことで、ユニットと戦うことができる。勝てば経験値をもらえ、掛け金も戻ってくる。受けたダメージはそのままなので、闘技場入り口付近に僧侶を配置しておくと、回復できて便利。ここで少しキャラのレベルをあげておくのもいいだろう。(でも考えると、周りは戦闘中なんだけど…)



闘技場で出現するユニットは様々な職種のキャラが登場する

Story 頼もしい増援、イリア騎士団

ここで仲間になってくれるイリア騎士団は強力な味方になってくれる。パラディンのゼロットはマーカス同様、最前線で使えるキャラだ。



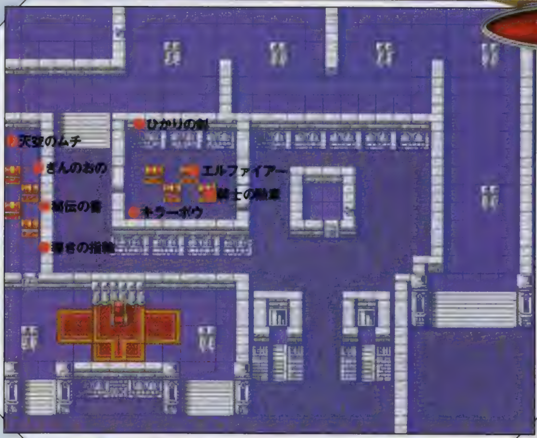
敵もお宝を持っている。盗んで逃げる戦法で奪ってしまえ



イリア騎士団が仲間になれば戦力アップ。この後も一緒に戦ってくれるぞ

第8章「再会」

オスティア城でついにロイとリリーナが再会。とらわれのリリーナを一刻も早く救出するのだ。



MAP

城の中を反時計回りにぐるっと回っていくマップ。左上の小部屋からは味方増援が出るので、壁を壊して合流させよう。アーマーナイトのボールスが出撃していると兄弟再会のシーンも。リリーナ付近のアーチャーはこちらにひきつけて倒せ。

Data 味方ユニット

- アストール／盗賊

出撃ユニット×12
（ユニット管理画面で任意に設定）

［味方増援］
- バース／アーマーナイト
- オージェ／傭兵
- ウェンディ／アーマーナイト

［イベント］
14ターン目にキャスと盗賊登場

Data 敵ユニット

- アーマーナイト（キラーランス）×1
（はがねのやり・てやり）×1 （はがねのやり）×3
（ナイトキラー）×1
- 魔導士（エイルカリバー）×1
（エルファイアー）×2（ファイヤー）×2
（サンダー）×1
- ソルジャー（はがねのやり）×5
（てつのやり）×5
- アーチャー（はがねの弓）×5（てつの弓）×1
- レイガンス／ジェネラル
（はがねのやり・てやり）

Story リリーナ救出へ。時間の猶予はないぞ

まずはリリーナに張り付いている敵アーチャーを引き離すこと。味方を壁よりに進軍させ、こちら側にひきつけるか、早めの進軍で、他の敵と合流させるように移動させよう。しばらくすると女盗賊、キャスが現れ、リリーナの扉を開けてくれる。宝箱をとられないように進軍し、宝箱の上に乗るか、盗賊で先にとっておくこと。



ロイとリリーナ運命の再会。でも感動している時間はないのだ

Story またしても頼もしい味方が

小部屋から現れる増援もそのまま戦闘に加わってくれる。オージェがキルソードを持っているので、ディークやロイなどと交換してもいいぞ。



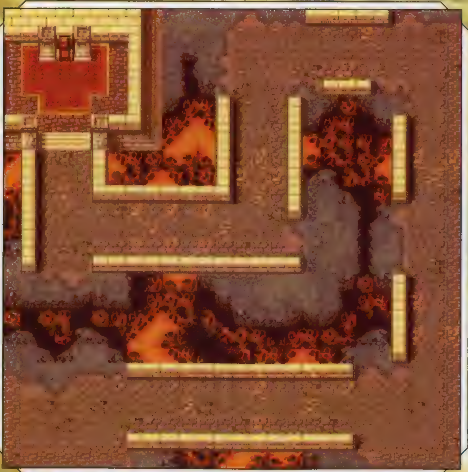
ウェンディは兄を捜しているらしいのだが、味方にいるのか？



「支援」は使っているだろうか？ 後に大切になってくるので使っておこう

第8章外伝「烈火の剣」

伝説の剣を求めて外伝マップが初登場。第8章でリリーナを無事、救出できると、このマップにくるぞ。



MAP

炎が吹き出すマップ。地上から炎が吹き出し、それに当たるとダメージだ。炎は毎ターンごとに吹き出す場所が違うので注意。敵は斧装備が多いので、剣装備のキャラで攻撃しておこう。チャドやアストールを育てるにももってこいだ。ボスを倒すと、烈火の剣、デュランダが入手できる。剣の武器レベルがある程度ないと、この剣を使うことができなさそうだが…。

Data 味方ユニット

出撃ユニット
（ユニット管理画面で任意に設定）

Data 敵ユニット

- ヘニング／勇者（はがねの大剣）（ておの）
- 傭兵（てつの剣）×2（はがねの剣）×3
（キルソード）×1
- 魔導士（ファイヤー）×1（エルファイヤー）×2
（エイルカリバー）×1（サンダー）×1
- 賊／剣士（はがねの剣）×1（アーマーキラー）×1
- 賊／戦士（ポールアクス）×1（てつのおの）×5
（はがねのおの）×8
- アーチャー（はがねの弓）×3

Story オスティアの反乱にエトルリア参戦?!

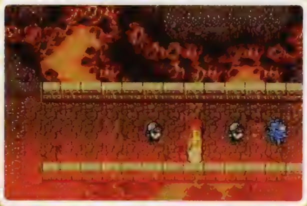
8章が終了する間際にベルン三竜将ナーシェンがドラゴンを率いて登場。戦い疲れたロイ達に絶望がよぎるが、その時、窮地に現れたのはベルンに匹敵する西の大国エトルリアの三軍将だった。心躍るようなストーリー展開を堪能した後は、リリーナの情報から、烈火の剣をとりに外伝マップに移ることに。



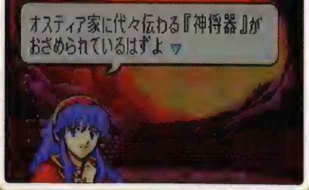
ロイに兵法や戦術を教えた師ともいうべき存在のセシリア将軍

Story 炎ふきあれるマップ

基本的に敵の増援もなく、いやな攻撃をするキャラもいないので、炎が吹き出す床に注意して進軍しよう。ボスのヘニングにはアーマーキラーがきくぞ。



炎の吹き出す場所には注意。ダメージを受けたらすぐに回復を



ここにはオスティア家に伝わる幻の剣があるみたいなのだが……

第9章「霧にけむる島」

エトルリアの協力をえてリキア同盟を再結成させたロイたちだが、今度はその見返りを要求されるのだった。



MAP

左のマップでは全部が見えているが、実際のゲーム画面では霧がたちこめていて、進んだ場所でないと地形を見ることができない。トーチの魔法を使うか、キャラクターを先に進めていこう。ただし、敵ユニットが隠れている場合があるので、単騎での進軍は避けよう。また、途中増援がひっきりなしにでてくる砦があるが、海を渡れるキャラがいないと、この砦は押さえられない。早めに見きってボスを倒すことに集中しよう。

Data 味方ユニット

出撃ユニット
(ユニット管理画面で任意に設定)
[おすすめ出撃ユニット]
- スー/遊牧民
- ノア/ソシアルナイト

Data 敵ユニット

- 海賊(ておの)×6(はがねのおの)×9
(どくのおの)×5(ポールアクス)×1
- アーチャー(てつの弓)×5(はがねの弓)×3
- 傭兵(てつの剣)×1 (はがねの剣)×3
- フィル/剣士(倭刀)
- シン/アーチャー(短弓)
- 魔導士(サンダー)×2(エルファイヤー)×2
- スコット/バーサーカー(キラーアクス・ておの)
- その他:砦より増援あり

Story 見えないマップに苦戦必至

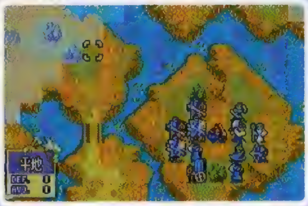
西方三島に出撃したロイたち。なんつーかエトルリアにいいように動かされている感じもするが、受けた恩はとりあえず返しておこうということで進軍。見えないマップに戸惑うと思うが、左上の城めがけて進もう。村を訪問すると入手できるアイテムは左下村がトーチ、右上左がぎんのやり、右がレストだ。



西方三島の悪どもをぶちのめすため出撃。でも意外なキャラと出会えそう

Story 続々と出る敵はほっとけ?

マップ中央から続々と出現する増援はある程度ほうっておいて、ボスを目指そう。途中敵の用心棒(?)っぽいキャラ、フィルとシンが登場。



見えないマップだ。それにしてもフィルとシンはなんとか仲間にできないものか?



そろそろクラスチェンジもできるころでは? ランスをパラディンにしてみました

第10章「あらがう者たち」

さらに軍を進めていくロイたちの前に立ちはだかる魔導士たち。なるべく戦闘を避けて進みたいロイだが…。



Data 味方ユニット

出撃ユニット
(ユニット管理画面で任意に設定)
[おすすめ出撃ユニット]
- ウォルト/アーチャー
- ドロシー/アーチャー

Data 敵ユニット

- 戦士(はがねのおの)×4(ておの)×1
(はがねのおの・ておの)×1
(てつのおの・ておの)×2
(ポールアクス)×1
- 傭兵(はがねの剣)×6
(キルソード)×1
- アーチャー(てつの弓)×3
- バーサーカー(はがねのおの)×1
- シューター
- シャーマン(ミィル)×1
(リザイア)×1
- ノード/ドルイド(リザイア)

MAP

上から下へとまっすぐ進んでいくルート。ロイ曰く戦闘はなるべく避けたいということなのだが、降りかかる火の粉は払わなくてはならないわけで…。マップ中央左にはシューターが初登場。アーチャーを接触させれば、使うことも可能だ。ぜひ、その威力を確かめてくれ。

Story 敵さんも悪巧みばっか

急ぎ軍を進めたいロイたちだが、なかなかそうもさせてもらえない。ここは一気に進軍していった方がいいだろう。途中にある村で入手できるアイテムはソードバスター。いい武器なので、ぜひとっておこう。それと初登場のシューター。まずはこの付近にいる敵アーチャーを倒して、シューターを奪い取ろう。



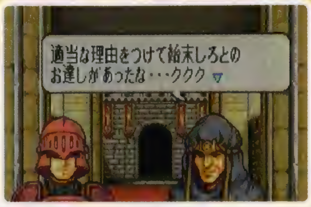
ノードも一体何をたくらんでいるのか不明。しかしエトルリアもなんでもロイ任せなの?

Story 誰がノードに指示しているのか?

そこそこユニットも強くなってきているころで、クラスチェンジも考えたい。ただクラスチェンジをすると経験値が少ししかもらえないんだよね。



戦いを避けたいロイだが、そうはいってもいられないようですな



まずはこのマップをクリアすることが先決。でないと話が進まない

とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ

【GBアドバンス】	
タイトル	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ
発売元	任天堂
発売日	5月31日
価格	4800円
ジャンル	ADV
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

お待たせのハム太郎最新作はもーすぐ発売。GBAになったことで、画面もとってもきれいでしょ。今回もハム太郎のお友達がたくさん登場するので楽しみだね。

ハムスターのラブを守るため！ハム太郎冒険の旅へ!!

ハムちゃんず大集合なのだ！

今回の物語は、いつも愉快なハムスターたちの世界がとんでもないことになっちゃうんだって。その訳は、デビハムくんというハムスターが、ハムスター世界のラブを壊しまくっているらしいんだ。そうなっちゃうとラブラブのハムスターたちが困ったことになってしまう!! ハム太郎はリボンちゃんと一緒に、ハムスターのラブを守るため、冒険に出ることにしました。



デビハムくんのことを聞いたのだ



ハムスターたちのラブを守るのだ

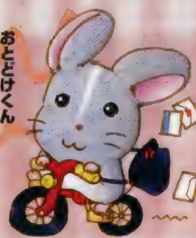


デビハムくんが登場したのだ



リボンちゃんと一緒に冒険するのだ


かぶるくん


おとどけくん


デビハムくん

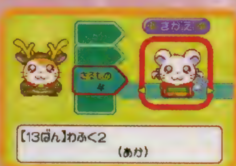

エンジェルちゃん

新しいハム語を覚えるのだ！

今回は前作で好評だった「きせかえ」を初め、リボンちゃんと一緒にデュエットハム語を覚えたりすることができるのだ。新しいハム語も、いっぱい登場するから、みんなで覚えるのだ。



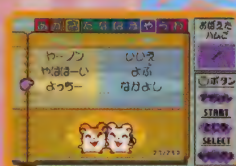
どんぐりくんも新登場なのだ



きせかえもできるのだ



新しいハム語を覚えたのだ



みんなでハム語を覚えるのだ


こうしくん


カメハムくん


ハム太郎


リボンちゃん


ポニーテールちゃん


パンダくん


サーファーくん　ちび丸ちゃん　じゃじゃハムちゃん　トラハムちゃん　トラハムくん　タイショーくん　のっぽくん


ねてるくん　トンガリくん　ドングリくん　ハムじい　まいどくん　めがねくん　マフラーちゃん

ポケットモンスター® Pokémon（仮）

【GBアドバンス】	
タイトル	ポケットモンスターGBA版（仮）
発売元	株式会社ポケモン
販売元	任天堂
発売日	2002年発売予定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	未定

とにかく早く遊びたいポケモン最新作は、もちろんアドバンスで登場。新しい主人公と新しい冒険に胸がワクワクしてくるよね。今回は戦闘シーンを初紹介するぞ。

男女のキャラクターから主人公を選べるのだ



男の子主人公

男の子の腰についているものは一体なんだろう? 新しいアイテムなのかな



女の子主人公

今回初登場の女の子主人公だ。ウエストポーチが決まっているよね

なんと、今回の冒険でも主人公を男の子と女の子から選択できるみたいなんだ。前作の『ポケモンクリスタル』で女の子主人公が人気だっただけに、うれしいよね。それにしても今回の舞台は一体どこなんだろ



霧に包まれたここは一体どこなのか?



これが今回の戦闘シーンだ



ポケモンセンターはこんな建物なのかな

モンスターボールからルリリが登場

男の子主人公がモンスターボールからルリリを呼び出したぞ。ソーナノとバトルだ!!



新ポケモンについてさらに詳しい情報を紹介するぞ!!



ソーナノ
ほがらかポケモン
たかさ：0.6m
おもさ：14.0kg

名前と姿から想像するとソーナンスと関係がありそうだよね。おでこがチャーミングだね



ヨマワル
おむかえポケモン
たかさ：0.8m
おもさ：15.0kg

見た目はちょっと怖そうなポケモンなんだけど、どこでゲットすることができるのかな?



バルビート
ほたるポケモン
たかさ：0.7m
おもさ：17.7kg

ほたるポケモンっていうことは、おしりが光ったりするのかな? そうするとキレイかもね



今回の物語の舞台は前作と関係あるのかな? 気になるところだよね

大好評「ポケモンのなぞのタマゴ」プレゼント第3弾が始まるよ

ポケモンセンターに君のポケモンソフトを持っていくだけで、なぞのタマゴがもらえちゃううれしい企画が、この春開催されるぞ。今回は普通では覚えられない「かみくだく」を覚えたヒトカゲや色違いのワニノコが生まれるタマゴがあるみたいだぞ。詳しくは下を見てね。

- プレゼント期間：2002年4月27日～5月12日　11時～17時
- プレゼント場所：ポケモンセンタートウキョー、ポケモンセンターオーサカ
  ポケモンカードジムオフィシャル名古屋（※参照）
- プレゼント方法：事前募集は行いません。店舗（イベント会場）にカートリッジを持参したお客様お1人に1個限りプレゼントいたします。混雑した場合は、整理券の発行やプレゼント数を限定させていただくことがあります。ご了承ください。

※会場は日土地名古屋ビル
日時は5月6日（月）10時～17時（受付終了16時）の1日のみです。

タマゴをもらうための条件	1.対応カートリッジはGBソフト「ポケモン金・銀・クリスタル」バージョン（日本版）のみです 2.ゲームのストーリーはウツギ博士に「ふしぎなタマゴ」を渡すところまで進めておいてください 3.手持ちポケモンは5匹以内にしておいてください。

お問い合わせ先：電話03-5200-0707（平日13時～18時）

ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

【GBアドバンス】

タイトル	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア
発売元	ナムコ
発売日	7月12日
価格	4800円
ジャンル	穴掘りアクション
プレイ人数	未定

空気の残量に注意しながら、下へ下へと掘り進むアクションゲーム『ミスタードリラー』の最新作が登場だ。今回は育てゲーの要素も含むオリジナル作となっている。



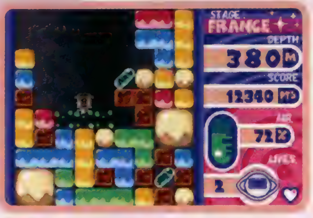
不思議な生命体「パクテリア」の謎を追え!

かわいらしい生命体「パクテリア」の謎を追いつつ、育成していく内容が、今回のメインモードだ。ブロックを1つ掘るごとに、エアが1%減るシステムが採用されていて、パズルの要素が強まっているのも特徴らしい。その他、ドリラーグランプリ・ミッションドリラーモードもあるぞ。



メインモードでは、剣と鎧を装備した「ホーリーナイト・ススム」として登場する

前作『ミスタードリラー2』のプレイヤーキャラは、ススムとアンナの2人だったけど、今回の「ミッションドリラー」モードでは、愛犬プチやホリンガーZをはじめとして、合計6人のキャラを使えるようになった。移動スピードやエア消費速度の違いなど、各キャラごとに特徴があるのだ。



1m進むごとに1ポイント貯まる、マイレージシステムもあるらしい



これが不思議なパクテリア。地底人が作ったブロックが好物のようだ



ゲーム画面。左にSHOPが見えるけど、何を売っているんだろう?



「ミッションドリラー」モードのキャラクター選択画面。この6人のキャラが選べる



ススムの兄、ホリ・アタルを選択。移動速度が非常に速い、上級者向けキャラだ

新ミスタードリラー（仮）

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	新ミスタードリラー（仮）	価格	未定
発売元	ナムコ	ジャンル	?
発売日	秋	プレイ人数	?

キューブ版も発売決定!

ゲームキューブにも『ミスタードリラー』の新作が登場だ! 今のところゲーム内容の詳細は発表されていないが、「ドリールランド（仮称）」という架空のテーマパークを舞台にして、様々なアトラクション（ゲーム）が楽しめるという、完全オリジナル作になる模様だ。また、GBアドバンスとの連動機能も用意されているらしい。もちろん、内容が判明次第、詳しく紹介するぞ!



「ドリールランド（仮称）」のイメージ。おなじみの下へ掘り進むアクションだけでなく、全く新しいゲームも?



キューブ版のコンセプトロゴマーク。建物（お城?）の屋根がドリル状になっているのがユニークだね

ひつじのキモチ。
HITSUJI NO KIMOCHI

【GBアドバンス】	
タイトル	ひつじのキモチ。
発売元	カプコン
発売日	4月19日より発売中
価格	4800円
ジャンル	アクションパズル
プレイ人数	1人用

プレイヤーが牧羊犬となって、牧場から逃げ出したヒツジを追いかける！ ワンワンほえたり、時にはくわえて運んだりしながら安全な所に誘導だ!!

危険がいっぱいの多彩なステージ

牧羊犬のコリーがちょっと昼寝をしているあいだに、牧場の柵を越えて逃げ出してしまったヒツジたち。柵の外には危険が一杯！ 急いでヒツジたちを安全な場所に誘導しなくっちゃ。危険なしかけがたくさん待ち受けているステージは、なぜか牧場だけではないんだ。「お城」「原始」なんてステージも登場するぞ。



平均的な力を持つおりこうさんの牧羊犬



ヒツジの選び方で難易度も変わるよ

牧場

最初のステージは牧場。そんなに危険な場所じゃないので、全部のヒツジを助けられるように頑張ってみよう。ヒツジの群をひとつの「かたまり」だと思って誘導すると、やりやすいぞ。



ステージの構造もそんなに複雑じゃないんだ。迷うことはないぞ

これはちょっと危険！ 麦畑はキケンなんだねぇ





カカシを倒して星マークをゲット。点数が上がる

農場

牧場とはちがって、かなり危険なトラップが仕掛けられているぞ。ヒツジの先回りをして、トラップのスイッチを切らなきゃいけない場面があるんだ。ヒツジが死んじゃわないように気をつけてね。



ステージの地形もちょっとだけ複雑になってきたぞ

トラップに引っかかって、ヒツジが死んじゃった…





ヒツジたちが紫色に！ いったいどんな効果が!?

お城

超キケン！ そして複雑なステージが、この「お城」。ヒツジたちをうまく誘導して、仕掛けを作動さないと先に進めないところもあるぞ。ヒツジを食べちゃおうとするコックさんまで出てくるんだ。



ステージマップもかなり複雑。ヒツジがはぐれないようにね

ヒツジをうまく誘導して、仕掛けを作動させよう





変なモンスターにヒツジが食べられちゃった…

原始

狩りをする原始人や、でっかい恐竜が出てくるステージ。マップがかなり複雑なので、ちょっと頭を使わないと進めないかも。ひつじマンが教えてくれるヒントなどを参考にしようね。



こんな迷路みたいに複雑なマップもあるんだ。ゴールできるかな？

アメで恐竜を誘導して、道を空けてもらおう





どひゃー！ でっかい岩が転がってきたぞ!!

4コマまんが ヒツジげきじょう by 美鈴 秋

柵のむこう。



ニンドリ＆カプコンの4コマ連動企画。カプコンの『ひつじのキモチ。』オフィシャルサイトにも美鈴先生の4コマ掲載中!!
●カプコンホームページからジャンプ！
[http://www.capcom.co.jp]



ロックマン ゼロ ROCKMANZERO



【GBアドバンス】	
タイトル	ロックマン ゼロ
発売元	カプコン
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

反乱活動鎮圧のために召集された四天王

政府によるレプリロイド狩りから、仲間を救うべく立ち上がった、主人公のゼロ。100年の眠りからゼロを呼び起こしたシエルと、政府に反抗するレジスタンスと共に戦いを繰り広げていく。しかしゼロの前には様々な困難が立ちふさがる…。政府は反乱活動の鎮圧を目的とした一大侵攻作戦「レジスタンス基地強襲計画」を発動するため、陸・海・空・影の四大軍団を率いる将軍たちを各地から召集した。その名も最強「四天王」！とあるレプリロイドをベースに作られたといわれているのだが、ベースとなったのは…!?



ゼロを眠りから呼び起こすシエル



シエルからミッション指令を受けるゼロ

翠緑の斬撃　賢将ハルピュイア　BIG4 of X-BIOROID HARPIEA



人間の生存圏拡大を目的として、気象操作能力を備えられたレプリロイド。大型メカニロイドと一体化することで能力を発揮するが、単体でも局地的な天候操作が可能。瞬時に音速を超えるその翼は、衝撃波の刃を生んで敵を襲う。「烈空軍団」を率いる。



エックスに仕える？いったいどういう…



サンダープリズンがゼロを襲う



空中で激突するハルピュイアとゼロ



ソニックブーム攻撃をジャンプでかわす



武器エレメントのサンダーチップを使用!

紅蓮の豪腕　闘将ファーブニル　BIG4 of X-BIOROID FEFNIR



右腕のソドムと左腕のゴモラ。両腕に装備されるマルチプランチャーの吐く地獄の業火は、焦土作戦の実行指揮する者にふさわしい苛烈さだ。常に全力で戦える相手に飢えており、折にふれハルピュイアを挑発してはケンカを売っている。「塵炎軍団」を率いる。



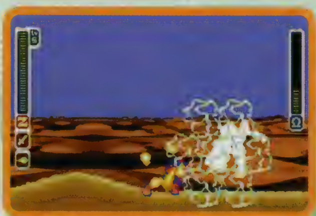
闘気をむき出しにするファーブニル



チャージしながらダッシュで間を詰める



エネルギーをためてゼロに挑む



サンダーチップ攻撃が効果てきめんだ

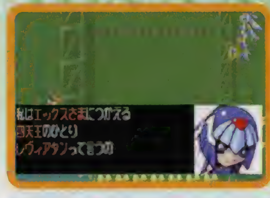


炎の弾がマグマのように降りそそぐ



蒼海の海神　妖将レヴィアタン　BIG4 of X-BIOROID LEVIATHAN

水流・水温をつかさどるレプリロイド。ハルピュイアとの連携により、大規模な対流圏操作をして人間の生存圏再生を行っている。戦闘になれば、探査針と誘導ロープを駆使して敵を追いつめ、極低温の氷で永劫の眠りにつかせる。「冥海軍団」を率いる。



←水中にいることが多いレヴィアタン


←一面にマリンスノーが降り注ぐ


↑フロストジャベリンをかわして攻撃だ


↑マリンスノーリングが襲い掛かる


↑スピリット・オブ・ジ・オーシャンだ



漆黒の幻影　隠将ファントム　BIG4 of X-BIOROID PHANTOM

エックスの直衛軍団にして、対レジスタンス諜報部隊「斬影軍団」の長。寡黙で温厚な性格だが、エックスに対する忠節は揺るぎなく、その威を汚そうとするものには、毛一筋ほども温情をかけることはない。光学迷彩や高速機動などの能力を備えている。



←エックスの直衛軍団「斬影軍団」の長だ


←自らの武器に乗ることができる


↑ファントムが4人!? 本物はどれだ?


↑エネルギーをためて、何をしようと…

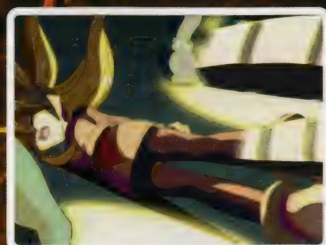

↑暗闇から槍が飛んでくる。かわせるか!?

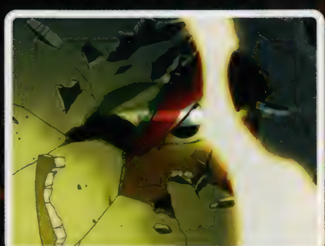
TV-CF放映中!

現在放映されている、アニメタッチの「ロックマン ゼロ」テレビCF。CFを作成しているのは、長編アニメの制作などを手がける「STUDIO 4℃」なのだ。まだ見てない! という人のために、ちょっとだけ紹介するぞ。



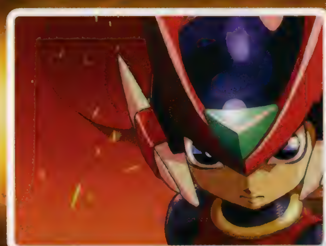














【GBアドバンス】	
タイトル	キャッスルヴァニア~白夜の協奏曲~
発売元	コナミ
発売日	6月6日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

GBAでいつでも気軽に本格的アクションが楽しめるのはうれしい限り。画面の美しさ、見やすさも『キャッスルヴァニア』は、すごいぞ!!

新たなる恐怖の先にあるものは何か!?

今回の物語の主人公ジュストは、従来のドラキュラシリーズの主人公のように、メイン攻撃ではムチを つかって戦うんだ。この他にサブウェポンとして、ナイフや斧、聖水にクロスなどがあるぞ。これらを駆使して、襲い来る敵と戦っていくのだ。

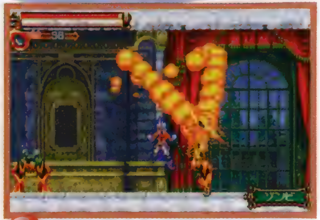




おなじみのムチで敵と戦うジェスト



サブウェポンのナイフを投げたところ。



炎が炸裂。画面演出もドハデなのだ

主人公ジュストの多彩な攻撃で敵を倒せ

サブウェポンは、魔導書というアイテムと組み合わせることで、さらに多彩な攻撃ができるようになる。これは今までにはなかった新しい戦闘システムだ。次号からは、その組み合わせ方などを紹介していくことにするぞ。また、新シリーズならではのストーリーの流れもみものだ。一体ジェストは何者なのか? 気になるところだ。



不気味なステージの先にあるものは?



迫り来る敵の頭上に斧で攻撃するぞ



見た目もかっこいいワザがたくさん



【GBアドバンス】	
タイトル	コナミアーケードゲームコレクション
発売元	コナミ
発売日	5月2日
価格	4800円
ジャンル	アーケードゲーム集
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

懐かしのアーケードゲームが6本も入ったお得なソフトも発売間近。先月の「イーアルカンフー」「フロッガー」に続いて、今月はこの2タイトルを紹介していくぞ。

今月は「ラッシャンアタック」と「ジャイラス」を紹介するぞ!

ラッシャンアタック

横スクロール型のアクションゲームだ。主人公を操作して、襲い来る敵を倒し、ミッションを遂行しよう。攻撃方法はナイフだけだが、敵から入手できる火炎放射器やバズーカなどで、よりハデな攻撃ができるぞ。



敵の基地に潜入するのだ



敵を倒しながら進んでいくぞ



こんなステージもあるのだ

ジャイラス

円運動が可能な味方機を操り、画面中央から飛来する敵を撃つ、シューティングゲームだ。発売当時の懐かしさが感じられるよね。画面外周をぐるっと回りながら攻撃する方法は当時としても斬新だったのだ。



斜め上に見えるのが味方機だ



こうやってぐるっと回りながら攻撃



敵も味方機ギリギリまで迫ってくるぞ



【GBアドバンス】	
タイトル	モンスターゲート
発売元	コナミ
発売日	7月4日
価格	4800円
ジャンル	ダンジョン探索RPG
プレイ人数	1～4人用（通信時）

アーケードで好評稼働中の作品がGBAで登場。剣と魔法とモンスターの世界のダンジョンを探索するロールプレイングゲームだぞ。

アーケードの人気作品がGBAで登場!!

プレイヤーは敵を倒すことで経験値を取得し、レベルをあげ、最終フロアにある「クリアの証」を求めてダンジョンを冒険することができるんだ。そこで手に入るマジックカードやコインを集め、モンスターを仲間にして冒険を進めていくことができるぞ。


これが冒険の舞台だ



まずはプレイヤーの職業を決めよう


このマジックカードを使ってみよう

ダンジョンを探索してマジックカードやコインを集めよう

冒険中に集めたマジックカードは次回の冒険の時に持っていくことができ、冒険を繰り返し、全てのダンジョンを制覇して、モンスターゲートを封印し、平和を取り戻すことがこのゲームの目的なんだ。マジックカードには様々な効果があって、より冒険が楽しくなっていくぞ。さらに友達と遊べる対戦モードもあるのだ。


いざ、ダンジョンへ突入だ


ここがダンジョン内だ。どちらに進もう


マジックカードにはいろんな効果がある


敵に接近して剣で攻撃するのだ



友達との対戦モードも2種類あるのだ


仲間にしたモンスターを呼び出せるぞ


敵に囲まれたぞ。切り抜けられるのか



【GBアドバンス】	
タイトル	テニスの王子様 GeniusBoysAcademy
発売元	コナミ
発売日	4月25日
価格	4800円
ジャンル	アクションテニス
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

コミックやアニメで人気の『テニスの王子様』が、リアルタイム・テニスゲームで登場だ。原作で登場する人気キャラクターが多数登場して楽しませてくれるぞ。

原作マンガでおなじみの必殺技が炸裂!!
通信ケーブルをつなぐと4人でダブルスができるぞ

青学レギュラー陣を操作してテニスで対戦ができるんだ。おなじみの必殺技がドハデに決まるので、ファンにはたまらないテニスゲームになっているんだ。


青学のレギュラーが多数登場するぞ


必殺技が見事に決まった瞬間だ


コートも自由に選択できるみたいだ


あのキャラを操作して、盛り上がろう

SHINING SOUL

【GBアドバンス】

タイトル	シャイニング・ソウル
発売元	セガ
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

4人でプレイすれば4倍楽しい! GBA専用通信ケーブルでつなげば、4人同時に同じダンジョンを探索できるというコミュニケーションRPG。みんなでワイワイ遊べるRPGは他にない!?

戦って、探索して、育てる。しかも4人同時プレイも!

主人公を成長させながら、ダンジョンを探索し、悪のダークドラゴンを倒すことを目的としたアクションRPG。特徴の違う4人のキャラクターを選択し、ダンジョンの中などで、強力な武器を手に入れてより強くしていくのだ。今回は、ステージ5と6の登場モンスターのデータと、それぞれのステージ紹介をしていくぞ。



ダンジョンで強力な武器をゲットしよう



ソウルを利用して敵を一掃するのだ



キャラクターをうまく成長させよう

ステージ5&6のフロアクリア条件と登場モンスター

フロアをクリアするには、一定の条件を満たす必要がある。ステージ5は全てのフロアの敵を全滅させる必要があるが、ステージ6では、特定の敵を倒せばよいフロアが多い。

ステージフロア	クリア条件	出現モンスター
ステージ 5-1	全滅	シルバーナイト／ミイラ／スケルトン
ステージ 5-2	全滅	シルバーナイト／ミイラ／マスターメイジ
ステージ 5-3	全滅	シルバーナイト／ミイラ／ドール
ステージ 5-4	全滅	ミイラ／スケルトン／スケルトンメイジ
ステージ 5-5	全滅	スケルトン／スケルトンメイジ／ドール
ステージ 5-6	全滅	ストーンゴブリン
ステージ 5-7	全滅	リビングデッド／マッドマン／レッサーデーモン
ステージ 5-8	全滅	マッドマン／レッサーデーモン／ドール
ステージ 5-9	全滅	マスターメイジ
ステージ 5-10	全滅	スケルトン／スケルトンメイジ／ミイラ／リビングデッド／レッサーデーモン／ストーンゴブリン
ステージ 6-1	ハーピィクイーン	バンパイアバット／バブルベースト／ハーピィ／ハーピィクイーン
ステージ 6-2	ソウルナイト	バンパイアバット／ハーピィ／イビルクラウド／ソウルナイト
ステージ 6-3	ケルベロス	バンパイアバット／イビルクラウド／ダークスケルトン／ケルベロス
ステージ 6-4	ポイズンハーピィ	イビルクラウド／ダークスケルトン／パペット／ポイズンハーピィ
ステージ 6-5	全滅	バンパイアバット／アイスゴーレム
ステージ 6-6	デーモン	ダークスケルトン／アイスゴーレム／デモンマスター／デーモン
ステージ 6-7	ハーピィクイーン	アイスゴーレム／ハーピィ／ケルベロス／ハーピィクイーン
ステージ 6-8	ダークロイド	パペット／ダークロイド
ステージ 6-9	ドラゴン	ダークスケルトン／パペット／デモンマスター／ドラゴン
ステージ 6-10	ドラゴン	アイスゴーレム／パペット／デモンマスター／ケルベロス／ドラゴン



防御力は低いが、素早い動きでつっこんでくるドール。手に持った刃物がコワイ



2つの頭をもった地獄の番犬。火の弾を吐いたり、素早い動きで突進してくる



見た目通りのガイコツ戦士。手に持った剣で攻撃するとともに、盾で攻撃を防御してくる



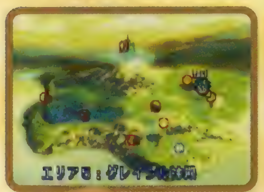
大きな翼をもったモンスター。炎を吐いて攻撃するなど、悪魔風の姿をしている



巨大な体をもったドラゴン。体力、攻撃力共に高いが、移動速度はゆっくりとしている

STAGE 5 グレイブル神殿

たくさんのワープゾーンが仕掛けられている神殿。スケルトン系のモンスターが大量に登場する。すべてのフロアで敵を全滅させるのだ。



やっと冒険も折り返しにさしかかる



多くのワープゾーンがしかけられている神殿。迷わないように気を付けよう



スケルトンの上位モンスター。離れた位置からイナズマ攻撃をしてくる



石像が動いた!? 防御力がとても高いモンスターも登場する。1体ずつ倒そう

ステージボス イ・オム

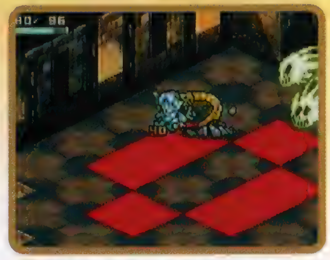




ダークドラゴンに仕える五将軍の一人。本体はその場から動くことはない



弱点はお腹のあたり。攻撃のスキを付いて集中攻撃をしかけるのだ



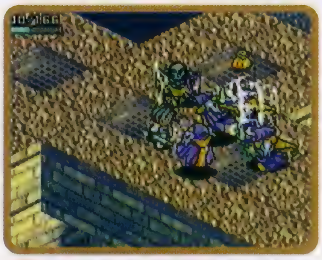
いくら倒してもモンスターが復活してくる。やられると凍ってしまう場合も…

STAGE 6 デオル水路

細い通路がつながったようなフロアが多く、モンスターが密集しやすい。大量に登場するスケルトン系や、体力のあるアイスゴーレムが登場する。



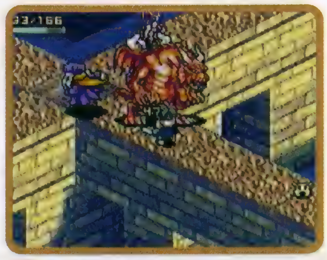
グレイブル神殿のすぐ上に位置している



遠距離攻撃を仕掛けてくる敵から片づけていこう。近距離戦はそのあとで



体力のある敵がわんさと出てくる。タメ攻撃ができるようにスキルアップを



初めて登場するドラゴン。他のモンスターとは、迫力が全然違うのだ

ステージボス ゼオン





まるでゾンビのような姿をしたゼオン。毒霧やツメで攻撃をしてくる



毒霧にやられると、一定時間、徐々に体力を奪われてしまうぞ



モグラ叩きのように、穴から出たり入ったりするゼオン。出てきたら速攻だ!

任天堂ハード復帰記念

スクウェアディスコグラフィー

スクウェアが任天堂ハードに帰ってきた! 株式会社スクウェアと、『サ・ガ』シリーズの開発で知られる河津秋敏さんが、「ゲームデザイナーズ・スタジオ」という新会社を設立した。表向きには、その新会社から、GBアドバンス用のタイトルと、ゲームキューブとGBアドバンスを連動させたソフトが発売されることになっている。でも、これらのソフトの開発はスクウェアが担当するので、事実上、スクウェアが任天堂ハードへ約6年ぶりに復帰することになるのだ。そこで今月は、スクウェア復帰を記念して、今までに同社が任天堂のゲーム機で発売した、全45タイトルを発売日順に紹介しよう。



1985年発売の『テグザー』が、参入第1弾ソフトだった



『トレジャーハンターG』以来、約6年ぶりに新作が登場?

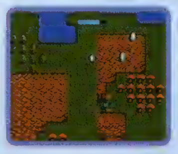
任天堂のゲーム機で発売されたスクウェアソフト【全45本】

- ●ファミコン(ROM)——11本
- ●ディスクシステム——11本
- ●ゲームボーイ——4本
- ●スーパーファミコン——19本

キングスナイト

1986/9/18発売 4,900円
ファミコンROMカセット
シューティング

パソコンからの移植作で、RPG要素の強い縦スクロールのシューティング。まず、4人の勇者がそれぞれのステージを冒険してクリアを目指す。そして4人ともクリアできたら最終ステージに突入し、フォーメーションを組みながら、姫をさらったドラゴンを倒しに行く。

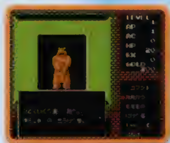


体力がなくなるとゲームオーバー

ディープダンジョン 魔洞戦記

1986/12/19発売 3,400円
ディスクシステム
RPG

『ウィザードリィ』風の3DダンジョンRPG。王様の命を受け、ダンジョンの奥深くに潜む魔王を倒し、お姫様を救出して平和を取り戻すのが目的だ。まだRPGが珍しかった頃に登場したソフトで、冒険は主人公キャラ1人、戦闘も1対1で行われるという、シンプルな内容だ。



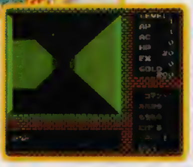
FC初のダンジョン型RPG

コラムその① パソコンソフトメーカー7社のチーム DOG(ディスク・オリジナル・グループ)

今回紹介している11タイトルのディスクソフトは、実際にはスクウェアではなく、「DOG」というブランドで発売されている。DOGは、スクウェアの呼びかけで、有力パソコンソフトメーカーとして知られていた、マイクロキャビン・キャリーラボ・シンキングラビット・システムサコム・クリスタルソフト・ハミングバードソフトの7社からなるグループ。ディスクシステムへ優良なソフトの供給を目的に結成された。



ディスクシステムの衰退とともにDOGも消滅

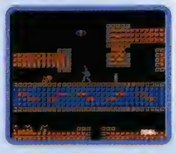


中でも『ディープダンジョン』が人気だった

テグザー

1985/12/19発売 5,500円
ファミコンROMカセット
シューティング

参入第1弾。ゲームアーツがパソコンで発売したタイトルの移植作だ。自機のテグザーを、前方しか攻撃できないが狭いところを通れる「飛行形態」と、地上移動とジャンプしかできないが上下方向にも攻撃できる「ロボット形態」を使い分け、巨大軍事基地の破壊を目指す。



自動照準で弾が発射される

水晶の龍

1986/12/15発売 3,400円
ディスクシステム
アドベンチャー

アイコンによるコマンド選択型のアドベンチャー。主人公のヒュー・ルーカスが、行方不明になった恋人のシンシアを救出するというストーリーだ。当時の人気ゲーム誌「ファミマガ」の企画で、シンシアと野球拳ができるというウソ技が掲載され、知名度が異様に高まった。



このシーンが、ウソ技の題材に

とびだせ大作戦

1987/3/12発売 3,400円
ディスクシステム
シューティング

当時業務用で大ヒットしていた『スペースハリアー』タイプの3Dシューティングで、音楽・グラフィックともにコミカルなのが特徴だ。赤と青のセロファンが貼られた「とびだせメガネ」(別売)をかけてプレイすると、画面が立体的に見える機能も用意されていた。



ドラゴン退治がゲームの目的だ

アップルタウン物語

1987/4/3発売 3,400円
ディスクシステム
その他

『リトルコンピューターピープル』という海外ソフトのアレンジ移植作。3階建ての家で留守番をしている女の子の生活を眺めて楽しむ内容で、食事を届けたり電話をかけたりもできる。微妙な題材だが、ペット飼育ゲームなど、このゲームの影響を受けたタイトルは非常に多い。

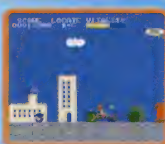


女の子と占いも楽しめた

ハオ君の不思議な旅

1987/5/1発売 3,400円
ディスクシステム
アクション

見習い魔法使いの「ハオ君」が主人公の、横スクロールアクション。魔法使いの先生に指示されて、この世で一番大切な物を探すため、全6ステージを冒険していく。ステージにはお城があり、その宝物を取ることにより、ハオ君がパワーアップするというシステムだ。

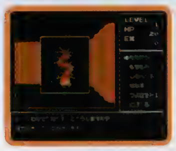


ダメージ制だがかなり難しい

ディープダンジョン2 勇士の紋章

1987/5/30発売 3,400円
ディスクシステム
RPG

『ディープダンジョン』の続編タイトル。前作で倒したはずの魔王が復活し、再びダンジョンの奥深くへと倒しに行くというストーリー。主人公を一定以上のレベルに育てた前作のディスクカードを持っていれば、少しだけ有利な状態でゲームをスタートできた。



今回も戦闘は1対1で行われる

クレオパトラの魔宝

1987/7/24発売 3,300円
ディスクシステム
RPG

エジプトを舞台にしたRPGで、かなりアドベンチャー色が強い内容だ。考古学者である主人公の父が、古文書に書かれた財宝を発掘している最中に、悪霊たちの封印を破ってしまい、連れ去られた。主人公は、父を助けるため、エジプトの大地を冒険していく。

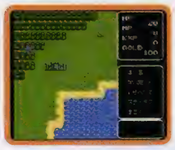


当時としてはかなり綺麗な画面

カリーンの剣

1987/10/2発売 3,300円
ディスクシステム
アクションRPG

伝説の剣カリーンを探し出して、魔術師グラドリフを倒すことがゲームの目的。『イース』のような、アクション性の強い戦闘シーンが特徴で、非常に難易度が高かった。が、メモリーにデータを一時保存する「クイックセーブ機能」で、何度もやり直しができるのが有り難かった。



敵に触れると戦闘シーンに突入

ファイナルファンタジー

1987/12/18発売 5,900円
ファミコンROMカセット
RPG

伝説の戦士たちが、4つのクリスタルの輝きを取り戻して世界に平和をもたらすため、果てしない冒険の旅に出る物語。映画的な演出や、前後の隊列、職業選択システムなど、ファミコンのRPGとしては画期的な内容で、一躍『ドラクエ』と肩を並べる人気シリーズとなった。

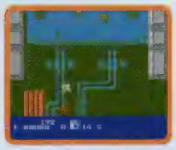


6つの職業が用意されていた

亜空戦記ライジン

1988/7/12発売 500円
ディスクシステム書き換え専用
シューティング

ディスクシステムの書き換え専用ソフトとして登場した。自機のライジンを、歩行形態と飛行形態に変形させながら、ステージ内のどこかにある制御中枢室を見つけだして、破壊するのが目的。ライジンの移動速度が遅く、斜め移動ができないため、かなり難易度が高かった。

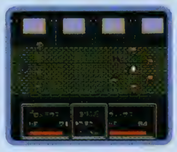


4方向に画面がスクロールする

半熟英雄

1988/12/2発売 5,800円
ファミコンROMカセット
シミュレーション

自軍の将軍に指令を下したり、タマゴに祈りをささげてエッグモンスターを召喚して戦い、3つの大陸を統一していく、リアルタイムシミュレーション。随所にギャグを織り交ぜたコミカルなストーリーが印象的で、難易度も低めに設定され、初心者でも楽しめる内容だった。



ボタン連打で戦闘が有利になる

ファイナルファンタジー2

1988/12/17発売 6,500円
ファミコンROMカセット
RPG

魔物を操って次々と他国を勢力下に入れるパラメキア皇帝。その皇帝が率いる帝国軍に立ち向かう、4人の若者の物語。経験値による成長ではなく、ダメージを受けた量に応じてHPが上がったり、その行動をとった回数に応じて威力が増していく、熟練度方式を採用している。



味方を攻撃してHPを増やせる

磁界少年メット・マグ

1987/7/3発売 3,400円
ディスクシステム
パズル

S極・N極といった、磁力の法則を使った面クリア型パズル。ステージ内にあるマグチップを全て集めて、規定時間内にゴールを目指す。取ったマグチップの極性によって、主人公キャラの極性が変化するので、磁力ブロックの配置を考えながら、マグチップを取っていく。



本格的な思考型パズルゲーム

ハイウェイスター

1987/8/7発売 4,500円
ファミコンROMカセット
レーシング

セガの大ヒット作『アウトラン』の影響を色濃く受けた、3D視点のレースゲーム。世界各地の全8コースを、規定時間以内に走り抜けることを目指す。任天堂が発売した「3Dシステム」を装着して、セレクトボタンを押せば、画面が立体的に見える状態でプレイできた。



圧倒的なスピード感も魅力だ

J・J

1987/12/7発売 4,500円
ファミコンROMカセット
シューティング

『とびだせ大作戦』の続編となる3Dシューティング。主人公のJJを操作して、犯罪者を収容している惑星から脱走することが目的だ。今回は「とびだせメガネ」ではなく、任天堂の「3Dシステム」に対応していて、より綺麗な立体画面でゲームが楽しめた。



ゲーム内容は前作とほぼ同じだ

ディープダンジョン3 勇士への旅

1988/5/13発売 5,900円
ファミコンROMカセット
RPG

『ディープダンジョン』の続編で、今作はロムカセットで発売された。旅の途中に立ち寄った街が、魔物に囲まれて孤立してしまい、主人公はそれを救うために立ち上がるというお話。最大4人のパーティ制になり、戦士・狩人・僧侶・魔法使いの4つの職業からキャラを選べる。

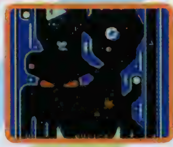


モンスターの出現数も増えた

ムーンボールマジック

1988/7/12発売 500円
ディスクシステム書き換え専用
テーブル

こちらもディスクシステムの書き換え専用ソフト。役を発生させて高得点を目指すのではなく、台の中にいる敵を倒してステージをクリアしていくタイプのピンボールゲーム。台の構成はシンプルだが、画面がスムーズにスクロールしたり、台が揺らせるなど、意外と本格的。



球を中心に画面がスクロール

コラムその2

『ドラクエ』と並ぶ2大RPG『ファイナルファンタジー』シリーズ

スクウェアに入社していくつかのゲームを手がけた坂口博信さんだったが、これといったヒット作が出ず、最後のソフトのつもりで制作したのが『ファイナルファンタジー』だった。しかし、最後どころか出世作となるほどの大ヒットに。間もなく11作目が登場する超人気シリーズとなった。『FF』シリーズは、アイテムや魔法など引き継がれているものもあるが、ストーリーは関連性がなく、各作品ごとに完全に独立している。



「I」は、オープニングシーンも話題を呼んだ



「FF」シリーズは音楽の素晴らしさも特徴だ

スクウェアのトム・ソーヤ
1989/11/30発売　6,500円
ファミコンROMカセット
RPG

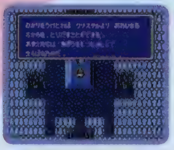
題名の通り「トム・ソーヤの冒険」を題材にしたRPG。主人公のトムが仲間たちとともに海賊の宝を探す、というストーリーだ。マップ上は全て横視点の画面で、戦闘シーンは3D風の画面になっている。また、経験値がないのも特徴で、戦闘に勝つごとに能力が少し上がる。



好きな仲間を選んで冒険する

ファイナルファンタジー3
1990/4/27発売　8,400円
ファミコンROMカセット
RPG

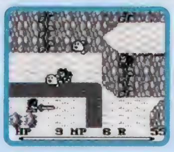
4人の少年たちが、世界のあちこちにあるクリスタルの力を授かりながら、冒険を進めていくRPG。状況に応じてキャラクターを転職させる「ジョブチェンジ」システムがユニークで、クリスタルの力を授かるごとに、転職できる職業が増えていく。職業は全部で22種類ある。



「3」のみリメイクされていない

聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝
1991/6/28発売　4,800円
ゲームボーイ
アクションRPG

GBの初期に登場したアクションRPGの名作。戦う奴隷としてシャドウナイトに仕えていた主人公が脱出し、世界征服を企むシャドウナイトの手から、伝説のマナの木を守る物語。『FF』シリーズとは、アイテム類の名称を受け継いでいる程度で、ストーリー的な関連性は薄い。



難易度は低めで遊びやすい

ファイナルファンタジー4 イージータイプ
1991/10/29発売　9,000円
スーパーファミコン
RPG

『ファイナルファンタジー4』のマイナーチェンジ版。ストーリーは全く変わっていないが、ダンジョン内の隠し通路が見えるようになっていたり、モンスターの能力値が低めに設定されているなど、RPG初心者やシリーズ初プレイの人でもクリアできるよう、難易度が下げられている。



魔法も分かりやすい名前になった

ロマンシング サ・ガ
1992/1/28発売　9,500円
スーパーファミコン
RPG

封印されたはずの邪神の力が日に日に増し、モンスターの数が増えて人々の生活を脅かしていた。8人の主人公たちは、邪神の復活を阻止するため、それぞれの立場で冒険を繰り広げていく。プレイヤーの行動によってシナリオが分岐する「フリーシナリオシステム」が特徴だ。



主人公は8人の中から選べる

半熟英雄 ～ああ、世界よ半熟なれ…!!～
1992/12/19発売　9,500円
スーパーファミコン
シミュレーション

ファミコン版『半熟英雄』の続編。基本的なゲームシステムは前作から変わっていないが、『ファイナルファンタジー』シリーズのパロディキャラが登場するなど、コミカル性がより一層パワーアップしている。すぎやまこういち氏が担当したBGMも印象的だった。



前作よりボリュームも大幅アップ!

ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト
1993/9/10発売　7,900円
スーパーファミコン
RPG

アメリカで『ファイナルファンタジー』として発売されたタイトルを、日本に逆輸入したソフト。クリスタルの輝きを取り戻して悪の王を倒すという設定は、いかにも『FF』らしい。しかし、画面の雰囲気がガラッと変わり、2人パーティしか組めないなど、物足りない点も多い。



パートナーは何回か入れ替わる

魔界塔士Sa・Ga
1989/12/15発売　3,500円
ゲームボーイ
RPG

複数の世界を結ぶ巨大な塔が建っていて、その最上階には楽園があると伝えられている世界が舞台。主人公たちは、塔に張られた封印を解きながら最上階を目指していく、という内容。GB初のRPGとして爆発的な人気を得て、その後シリーズ作としても不動の地位を築いた。



音楽の素晴らしさも特筆モノだ

Sa・Ga2 秘宝伝説
1990/12/14発売　4,800円
ゲームボーイ
RPG

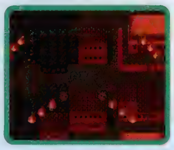
巨大な柱で結ばれた9つの世界がゲームの舞台。その世界のどこかに隠されている、77個の秘宝を探していくというストーリー。経験値制ではなく、戦闘終了後にランダムでレベルアップする方式を採用するなど、ゲームシステムは前作の『魔界塔士』とほぼ同じだ。



シリーズ最高傑作として名高い

ファイナルファンタジー4
1991/7/19発売　8,800円
スーパーファミコン
RPG

伝説のクリスタルを巡って、数多くのキャラがドラマを織りなすRPG。機種がSFCになり、演出面が一層強化された。戦闘シーンで、敵味方関係なく素早い順番に行動し、操作中も敵が攻撃してくる「アクティブ・タイム・バトル」が搭載され、以降のシリーズにも受け継がれた。



前作よりも遊びやすくなった

Sa・Ga3 時空の覇者[完結編]
1991/12/13発売　4,900円
ゲームボーイ
RPG

かつて封印されたはずの異次元の神々が、世界を滅亡させようとしている。その滅亡寸前の時代からやってきた子供たちが、伝説の戦闘機「ステスロス」の部品を集めて完成させ、時空を超えて戦っていく。キャラの成長が経験値制になるなど、前2作の特徴が失われてしまった。



全てのモンスターが表示される

ファイナルファンタジー5
1992/12/6発売　9,800円
スーパーファミコン
RPG

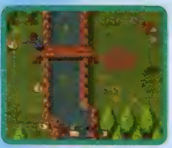
風のクリスタルが突如砕け散り、巨大隕石の落下によって、平穏だった世界が急変した。主人公のヴァッツが、世界を救うために仲間たちと冒険を繰り広げる。職業を経験して能力を身につけ、また別の職業を経験することで、キャラを育てていく「アビリティ」システムが好評だった。



キャラの表情も表現されている

聖剣伝説2
1993/8/6発売　9,800円
スーパーファミコン
アクションRPG

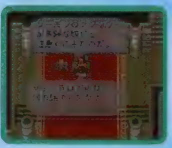
マナの力によって繁栄した世界が舞台の、アクションRPG。ひょんなことから聖剣を抜いてしまった主人公が、女の子や妖精とともに、3人で世界を冒険していく。各プレイヤーがキャラを1人ずつ担当する方式の、3人同時プレイが可能だった。バグが多かったことでも有名。



前作と同様に、低めの難易度だ

ロマンシング サ・ガ2
1993/12/10発売　9,900円
スーパーファミコン
RPG

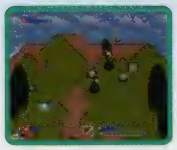
前作と同様に、シナリオ分岐が数多くある自由度の高いRPG。プレイヤーは皇帝となって、7人の英雄を倒し、世界を統一するのが目的だ。戦闘でパーティが全滅するなどして、皇帝が死んだ場合、そのパラメーターを受け継ぐ新皇帝が登場する「皇帝継承システム」が特徴。



漢字表記のセリフで読みやすい

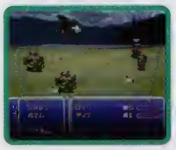
アルカエスト
SFC　1993/12/17発売　6,800円　スーパーファミコン　アクション

HAL研究所が開発を担当したアクションゲーム。守護神が宿る剣「ガーディアンブレイド」を使う、放浪の剣士アレンが主人公。かつて倒されたはずの魔界神「アルカエスト」を封じるため、旅の途中で出会う仲間たちや、世界を守るガーディアンの力を借りながら戦っていく。


意外とアッサリした内容だった

ファイナルファンタジー6
SFC　1994/4/2発売　11,400円　スーパーファミコン　RPG

伝説となった魔法を復活させ、その力を悪用して世界を支配しようとする者がいた。生まれながら魔導の力を持つ少女ティナが、仲間たちとの出会いや別れを重ねながら、邪悪な力を消し去るために冒険する。「魔石」を装備して経験を積むと、魔法が使えるシステムが特徴的。


今作では多くのメカが登場する

ロマンシング サ・ガ3
SFC　1995/11/11発売　11,400円　スーパーファミコン　RPG

今回も8人の主人公キャラが用意されていて、選んだキャラやゲーム中にとった行動次第で、シナリオが分岐していくが、その分岐がより一層複雑になっている。300年周期で発生する「死食」によって混乱した世界を救うため、8人のキャラが立ち上がった、というストーリー。


音楽の良さも、ゲームの魅力だ

クロノ・トリガー
SFC　1995/3/11発売　11,400円　スーパーファミコン　RPG

『ドラクエ』の堀井雄二と『FF』の坂口博信の両巨匠を監修に迎え、キャラクターデザインは鳥山明が担当するという、超豪華スタッフで制作されたRPG。物質転送機の暴走によって、どこかに飛ばされてしまった女の子を捜すため、主人公のクロノが時代を超えて冒険する。


話題性だけでなく内容も抜群だ

バハムートラグーン
SFC　1996/2/9発売　11,400円　スーパーファミコン　シミュレーションRPG

6頭のドラゴンとともに、全30章のストーリーを戦っていくシミュレーションRPG。ゲーム中に入手した剣や鎧などのアイテムを、エサとしてドラゴンに食べさせると、そのドラゴンのパラメーターが変化するシステムが特徴。エサによっては、パラメーターが下がってしまうことも。


ストーリーは、全30章構成だ

コラムその3　任天堂とスクウェアが夢のタッグ！『スーパーマリオRPG』

任天堂が生み出した世界的なキャラクターと、スクウェアの高度なRPG開発技術が合体して登場したのが、SFC用ソフト『スーパーマリオRPG』。もちろん大ヒット作となった。戦闘シーンやマップ移動中に、アクション要素が加えられているのが特徴で、グラフィックの美しさも驚異的。続編の『マリオストーリー』は任天堂単独の開発だったが、今回のスクウェア復帰で、共同製作による続編の期待が高まる。


CG取り込みによる、グラフィックも評判に


タイミング良くボタンを押すと攻撃力がアップ

ファイナルファンタジー1・2
FC　1994/2/27発売　6,800円　ファミコンROMカセット　RPG

入手難となっていた『ファイナルファンタジー1』と『2』の2作を、1本のカセットに収録して再発売したタイトル。ゲーム内容はオリジナル版のままとなっている。全く初めてプレイするファンのために、攻略ガイドブックがパッケージに同梱されていた。



どちらか好きな方をプレイ可能

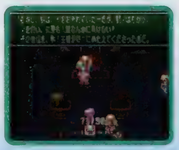
ライブ・ア・ライブ
SFC　1994/9/2発売　9,900円　スーパーファミコン　RPG

全7話のシナリオで構成された、オムニバス形式のRPG。小学館の雑誌で連載していた7人の漫画家が、1話ずつキャラクターデザインを担当したことで、当時大きな話題を呼んだ。7話全てをクリアすると、新たなシナリオが出現し、ストーリーの全貌が明らかになる。


1話当たりの物語は比較的短い

聖剣伝説3
SFC　1995/9/30発売　11,400円　スーパーファミコン　アクションRPG

前作と同様のアクションRPGで、世界に散らばる「マナストーン」を集めることが冒険の目的だ。ゲームスタート時に、6人のキャラクターの中から、主人公1人と仲間キャラ2人を選ぶ。その選んだキャラの組み合わせによって、ストーリーが変化するシステムを採用している。


オープニングはキャラごとに異なる

フロントミッション
SFC　1995/2/24発売　11,400円　スーパーファミコン　シミュレーション

戦争の裏に隠された陰謀を知るため、傭兵部隊の「キャニオンクロウ」を率いて戦っていく、シミュレーションRPG。戦闘は「ヴァンツァー」と呼ばれる装甲機兵に乗って行われる。パーツ交換によるヴァンツァーのカスタマイズが好評で、その後人気シリーズとして定着した。


メカの質感が非常にリアルだ

フロントミッションシリーズ ガンハザード
SFC　1996/2/23発売　11,400円　スーパーファミコン　アクションRPG

『フロントミッション』の世界観を受け継ぐアクション。軍事クーデターに巻き込まれて母国を追われた主人公が、二足歩行型の装甲機兵「ヴァンツァー」を操作し、クーデターに隠された真実を知るため、戦闘を重ねていく。RPG風のヴァンツァー成長システムがユニーク。


経験値によってレベルアップする

ルドラの秘宝
SFC　1996/4/5発売　8,000円　スーパーファミコン　RPG

4000年周期で中心種族が交代させられる世界が舞台。人間族が滅亡するまであと16日という時に、4人の人間たちが他の種族とともに、種族交代のシステムに立ち向かっていく物語。プレイヤーが入力した言葉に精霊が宿って、魔法となって現れる「言霊システム」が特徴だ。


世紀末的なストーリーが話題に

トレジャーハンターG
SFC　1996/5/24発売　7,900円　スーパーファミコン　RPG

代々続くトレジャーハンターの家系「G家」のキャラたちが、世界に7つある幻の宝「オーパーツ」を求めて大冒険するRPG。戦闘シーンがユニークで、ターン制ではなく、アクションポイントを配分して、攻撃・魔法・移動といった行動を決定するシステムを採用している。


配分次第では複数行動できる

封印の剣発掘される？

九段下＝リキア地方説急浮上



本当であれば、日本の考古学が根底から覆る大発見が、学校法人ニンドリ学園（東京都千代田区九段南）の校庭で見つかった。春休み期間中に校庭を掘り返す工事が行われていた最中、道具や玉のような遺跡が次々と発掘されたもので、縄文などこれまでに見つかっている文明とかけ離れた様式に、関係者は戸惑いを隠せない状態だった。中には剣のような形の遺跡もあり、第1発見者のニンドリ学園非常勤講師、インテ・リゲント氏はこれを「リキア地方に伝わる封印の剣」だと断定、東京が過去リキア地方だったに違いないという説を展開している。しかし、氏は遺跡を自分で埋めるなどの不正を幾度となく犯しており、彼の発言を冷ややかな目で見る人間も多い。



インテ・リゲント氏

ロイの家系は今も存在する？



ロイ商店外観（イメージ）

インテ・リゲント氏の話では、ニンドリ学園の近くにある商店「ロイ」という名前は、リキア地方だった頃のなごりだという。さらにロイの子孫である可能性もあるということだが、果たして…？

今月のおもちゃ券当選者

北海道／秋谷千尋さん
青森県／長崎晃政さん
宮城県／畠山留生さん
秋田県／藤井　創さん
群馬県／設楽知也さん
埼玉県／大木脩平さん
千葉県／長谷川克己さん
東京都／福島あかりさん
神奈川県／中原　結さん
石川県／高柳哲太さん
岐阜県／鹿嶋梢子さん

愛知県／伊藤　翔さん
京都府／奥野佑貴さん
兵庫県／荒木泰輝さん
奈良県／秋山椎菜さん
広島県／藤本真志さん
山形県／小林靖明さん
徳島県／河野裕太さん
愛媛県／福永麻琴さん
長崎県／小池総司さん

※「任天堂ゲーム攻略本」添付ののアンケートハガキを送っていただいた方の中から、毎月抽選で20名の方にお贈りしています。

Nintendo DREAM 7月号は、5月21日発売です。

特製シール VOL.69

新作のマリオやエフゼロ、bioなど、シールがいっぱい!

祝!発売日決定!! 『スーパーマリオサンシャイン』>>>



『F-ZERO GC』と『F-ZERO AC』のイメージイラスト>>>





『バイオハザード』のシールもあるぞ>>>



GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)



『どうぶつの森+』春バージョンのシールだよ>>>



期待の『RUNE』のシールもあるよ>>>

GCのメモリーカード59に貼ってね





ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2002 6

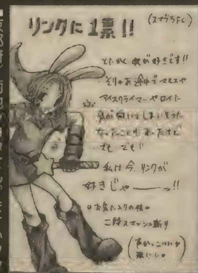
春休みということもあってか。今月はいつもより1.5倍増しで葉書が多かったです。ご苦労様でした。担当のマッシーです。コーナー別の仕分けだけで1日かかりましたよ。うれしーやら大変やら…。

スマブラ FAN CLUB

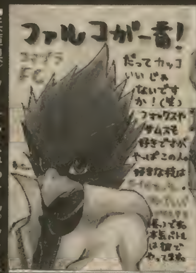
みんな、それぞれに好きなキャラがいるんだなぁと実感します

みんなの好きなキャラとそのワザ募集してます。来月号くらいで発表しようかな。

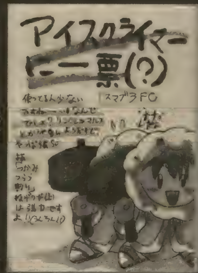
←富山県／司城千緒さん。うさぎすきさんはリンクのためにあるようなアイテム。ここでもリンクが制覇するかな？



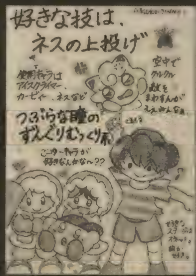
←京都府／菊池ショウさん。まさかファルコが出るとは最初は思わなかったもんね。これでファンになった人も多いよ



←兵庫県／ソーナンスみやさん。アイスのコンビネーションは初心者には難しかったかも。慣れると楽しいんだけどね



←大阪府／神野温子さん。ネスの上投げもおもしろいよね。でかいキャラを回した時は特に快感かもね



←神奈川県／東海林さん。いいかも。そしてスマッシュ下もいいかも。ピーチはいつからこんなに強くなったのか？



どうぶつの森 FAN CLUB

今月の森コンテストに、ぜひ参加してくださいね。

毎月のイベントが楽しみな人も、じっくり、ゆっくり遊んでね。

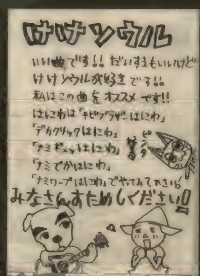
←千葉県／犬飼鈴介さん。葉書裏のマンガ爆笑。兄弟の服は構図がナイス。巻頭のコンテスト企画に出展してくれい



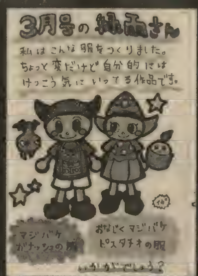
←大阪府／美桃さん。男の服いいじゃん。これを女の子キャラが着ていると変な感じかもしれないけど…



←青森県／水谷月さん。マッシーも地下室の音楽は「けけソウル」にしています。雰囲気がとってもよいよね



←愛知県／ヘバタのタコムシさん。マジバケの服を作ってくれました。精霊の服も作ってほしいな



←鳥取県／オジャパメンさん。やられた。村長が埋めていたとは！ 見なかったことにしてあげましょう

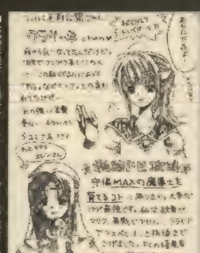


ファイアーエムブレム FAN CLUB

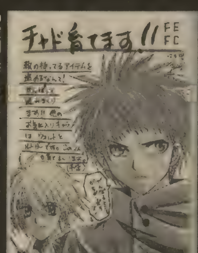
本誌では10章まででしたが、FCではもっと先まで語り合おう

いいんです。だって踊り子ちゃんとかは、この後登場だもんね。

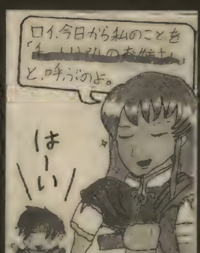
←静岡県／城日暮ヒュイさん。エレンさんとクラリーネは対極って感じですな。でも共にリライブ助かっております



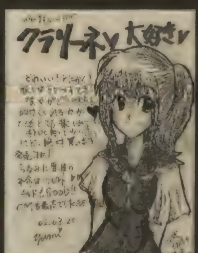
←滋賀県／周世りょうさん。序盤で役に立つシーフのチャド。やはりルゥ君と常に行動させておきたいですな



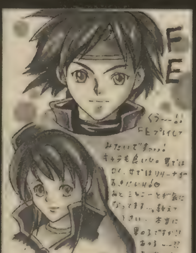
←愛知県／ヌムさん。そうだよ、チュートリのおねーさんは誰なんだろう？ 戦闘中に助けてくれるといいのにな～



←大分県／Yumi 12才♀さん。時間をかけて描いてくれてありがとう。そして中学校入学おめでとさんです



←埼玉県／あずま庵さん。シャニーは女の子でっせ。ルゥ君は男の子です。クラスチェンジして強くしてあげて下さい

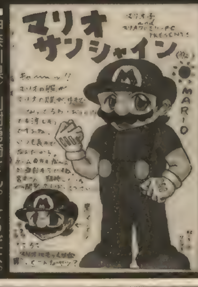


語り合いましょうよ。『封印の剣』。難易度はどーですか？ みなさん。マッシーは記事作成のため、かなり早くからやっておったので、製品版購入の折りには、すいすい進めちゃいました（あったりめーだ）。今回はボス堅いですけど、特定の武器とか使うと、意外にあっさりいけません？ 後、味方キャラ続々と登場しません？ なるべく殺さないようにすると、ユニット管理は結構大変ですよね。まだ規制で仲間にする条件とかは言えないんですが、ルトガーやあのおねーさん（誰よ）が仲間になってくれた時は、うれしかったです。ということで個人的にはセシリアFC発足希望!! こんな感じで、みなさんのプレイ意見をガシガシと送りつけてくださいな。よろしゅうたのんます。

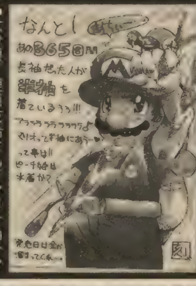
マリオファミリーFan Club

スーパーマリオサンシャイン7/19で夏休みは半袖マリオ!!

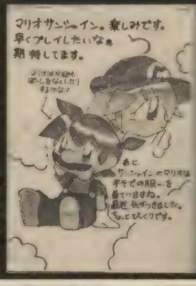
マリオが半袖ならピーチは…（ワクワク）。熱い夏をマリオと共にすごそう



⬅愛知県／マリオ子さん。今年は半袖の赤いTシャツがトレンドです。でもオヒゲは暑くないのかな？



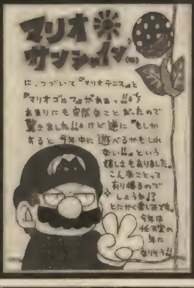
⬅神奈川県／刻樹勇騎さん。そうだよ。ピーチだってきっと夏の装いのはず。白い帽子に白いドレスなんていいかも



⬅大分県／栗原友希さん。マリオのナマ腕が見られるのは初めてかもね。夏休みにはたっぷりプレイできますよ



⬅岡山県／安多髄多さん。確かに、ずいぶんと奴等に投げつけられたからね～。でも栄養のため、野菜は食べましょう

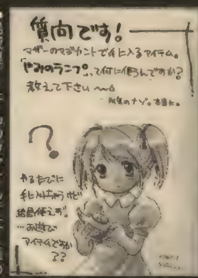


⬅愛知県／緑雨まさきさん。そして年末にはマリオパーティも発売決定。今年はマリオの年なのですよ、ハイ

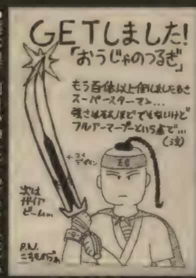
MOTHER復活祈願委員会

早くうれしいニュースをお届けできるといいんだけどなぁ。

きっとマザーを信じてきたファンにはいいニュースがあるはずなんだけど…。



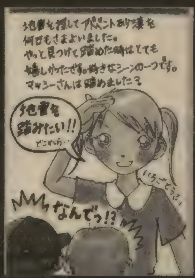
⬅静岡県／遠月祥さん。ハイ、というわけで、質問タイムです。わかったみなさん教えてあげてくださいね



⬅鳥取県／こすものヴァさん。よく集めました。最強武器を集めるのって大変なんですよね。ぜひ、ジェフ君の分も！



⬅熊本県／如月かのとさん。どーせなら発売予定だったマザー3もアドバンスで出してくれるといいのになー



⬅京都府／いちごとうふさん。マッシーは踏めませんでした。確かにどのイベントも印象的でベストを選びにくいよね

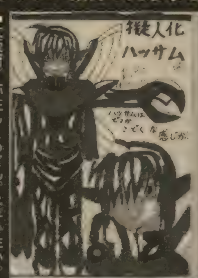


⬅長野県／天月みしきさん。ネスのとーさんと電話でセーフってのがいいよね。お小遣いも振り込んでくれるし

ポケモンFan Club

擬人化計画ラストです。すんごい盛り上がりましたね

つーわけで、次回からは何をテーマにしましょうか？いい案あったら求む。



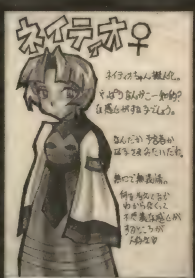
⬅東京都／ハルバードさん。赤い衣が決まってます。確かにどこか孤独な感じを受けるよねハッサムって



⬅大阪府／弥生しぐれさん。ネギ少年か。ちょっと青臭さ（笑）。鍋でも作ってくれるとうれしいやね



⬅富山県／ブルー・ピアスさん。これはそのまんまって感じだよね。でも骨がヘルメットがわりになったりして



⬅千葉県／るまいらぼうろさん。確かに巫女っぽい。超能力なんかも使っちゃいそうに見えるよ

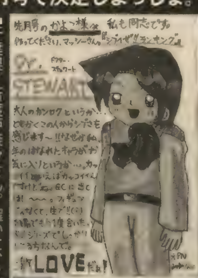


⬅埼玉県／あずま庵さん。きました、ルージュラはやっぱ擬人化されたほうがナイスなおねーさんになるのかも？

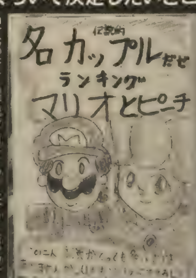
ゲーキャラランキング!!

新ランキング案もまだまだ受付中。候補をしぼりますか？

新ジャンル7部門くらいで決定したいところ。来月号で決定しまっしょ。



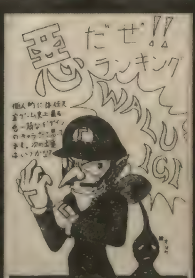
⬅静岡県／長野りんさん。シブイは男の特権ですな。親父キャラも日の目をみそうな、いいランキングですよ



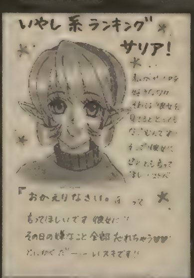
⬅千葉県／新渡戸奈々さん。確かに、これ以上ない名カップルぶり。でも2ショットって意外と少ないんだよね



⬅京都府／碧色マコさん。来ると思っていました。男の子系かわいいランキング同意見多数きてます。どーしましょ



⬅神奈川県／類～似さん。オマケに笑いました。確かに裏ピクミンは悪だわ。顔もごっつ悪そうだもんね



⬅神奈川県／浅川日沙さん。もうこのイラストだけで癒されました。なんつーかサリアっていいキャラなんだよね

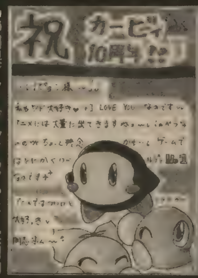
カービィFan Club

今月はSFCカービィシリーズ。好きなコピー技特集です

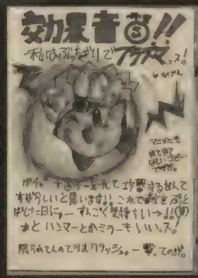
まだまだ好きなコピー技大募集。スマデラでのコピーでもOKだよ。



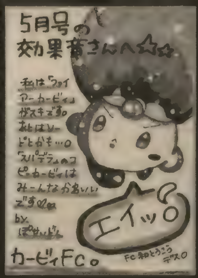
岡山県／あさひさん　ニンジャカービィです。マッシーもこのコピーは好きです。見た目もかっこいいしね



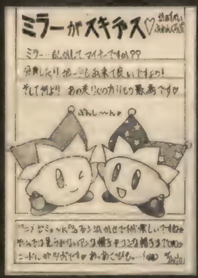
東京都／梅雨の河童るるさん　ワドも新作に出てくれるとうれしいよね。アニメではロロロとラララが大好きだって



静岡県／マイフルさん。やはり実用的な技と言えばコレでしょう。スーパーサイ○人っぽい感じもするし（笑）



神奈川県／ほせいどんさん　好きなコピーはファイアーカービィ。燃えさかっているカービィがいいよね

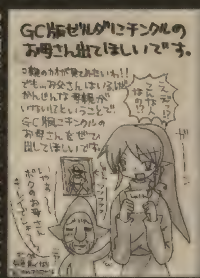


茨城県　いりと梨衣さん。ミラーがおすすめ。いやいや、結構ミラー好きっていう人も多かったですよ

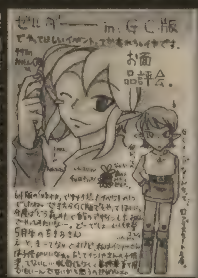
ゼル夫くん2002Fan Club

GC版『ゼルダ』はE3でプレイヤブル出展!!

ちぇっ、またアメリカで先にプレイされちゃうよ。くやしー～!!



長野県／点天月みしきさん。なぜ、母を求む？というかやっぱみんなチンクルには出てもらいたいのかな？



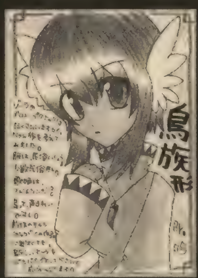
愛知県／コキリコ・フォレストさん。インパの子供時代か～。時オカのインパだと凛とした子供って感じかもね



新潟県／なるまきうずこさん。シーク人気が高まるばかり。GC版ではシークを使ってプレイできる所もあるといいね



埼玉県／海馬鳴波さん。そうだ。そしてしがみついて飛べればなおうれしいし、攻撃できるともっとうれしいよね

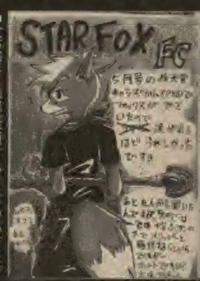


岐阜県／月代吟さん。鳥族なる新しいタイプを考えてくれました。ゲボラも実はコレだったりしてね

スターフォックスFan Club

先月決まった発売日が無効に。ドーンと延期です

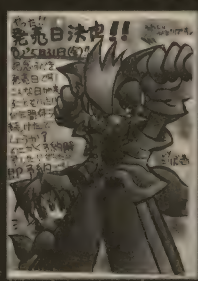
秋だそうです。でも宮本さんが秋までにはと言っていたので信じましょう。



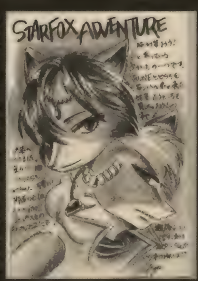
福島県　本丸ヒイチさん。スマデラで十字ボタン下でスリッピーと会話しますよ。ぜひ試してみてね



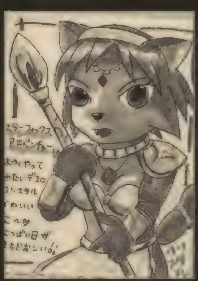
大阪府／楓馨葵侑さん。ごめん、スマデラFC宛だった。でもファルコが決まっているっつーことでこちらでいい？



東京都／こりんさん　ごめんよ　ガッツポーズのイラストまで描いてもらったのに…。夏を我慢して秋に笑おう



福岡県／東雲龍さん。フォックスとクリスタルはなんかロマンスモードですな一体どういう展開になるんでしょうか？



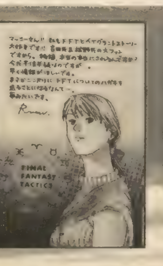
神奈川県／ゆなさん　クリスタルは一体フォックスたちとどういう関係があるのか楽しみだよね

ハミ出しエンタメクラブ

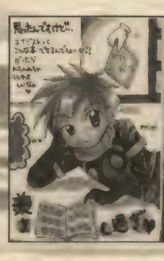
スクウェア参入は本当なんですか？（東京都／栗山きんとんさん）

うんとね、これは正式リリースを待ってください。編集部でもそれ待ちなんですよ。も少しすると、正式な発表と紹介ができると思います。GBAではいくつかのタイトルが決まっているみたいなので、期待していよう。

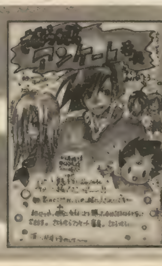
何でもイラストコーナー



神奈川県／中谷流水さん。そうなんですよ。FFTの話題がもーすぐできそうで楽しみです



岐阜県／桐グミさん。エナジーの間違った使いかたです（笑）。でも便利でうらやましいかも



富山県／ブルー・ピアスさん。番長は永遠に不滅です。次号の展開にご期待あれ

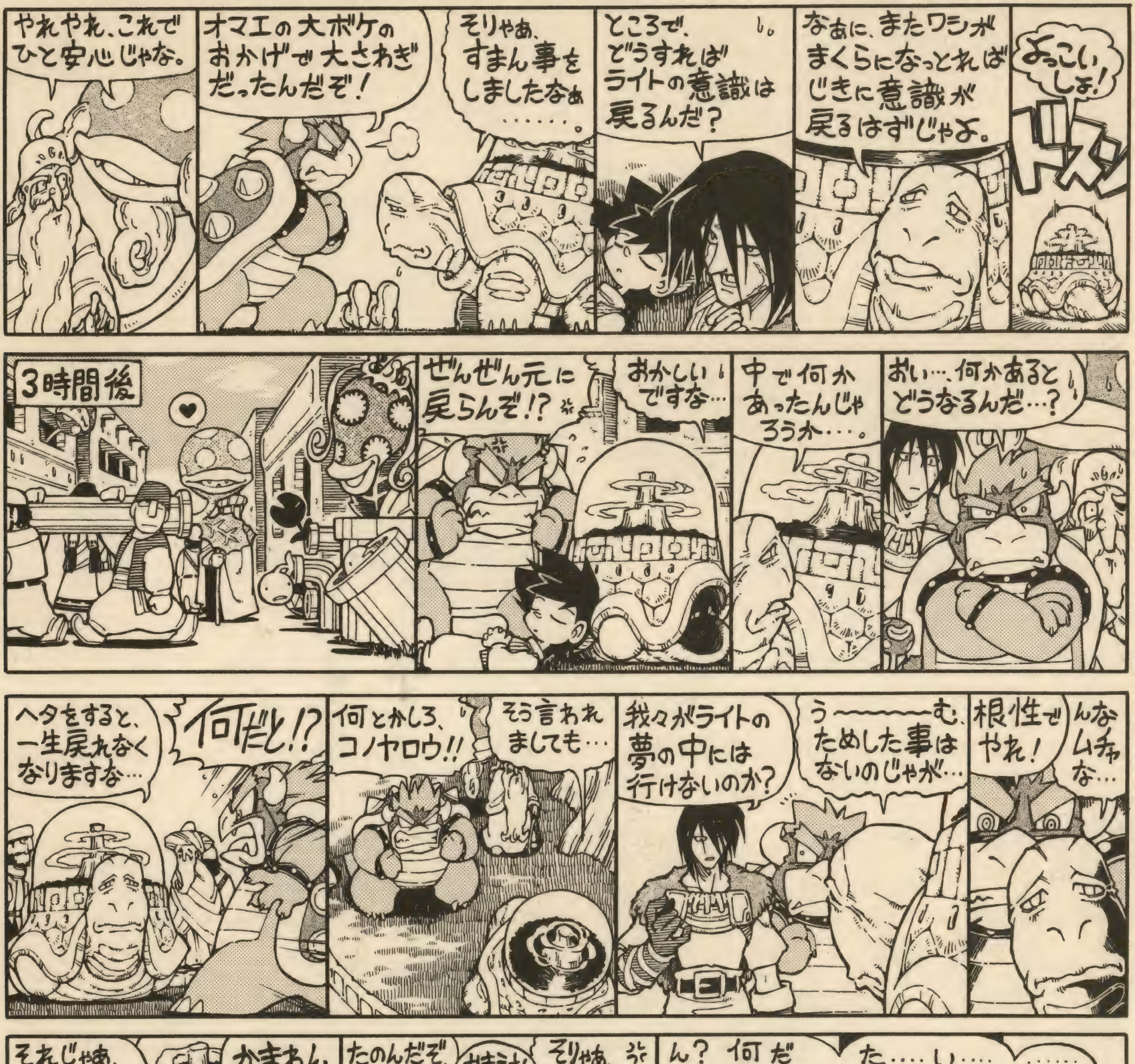


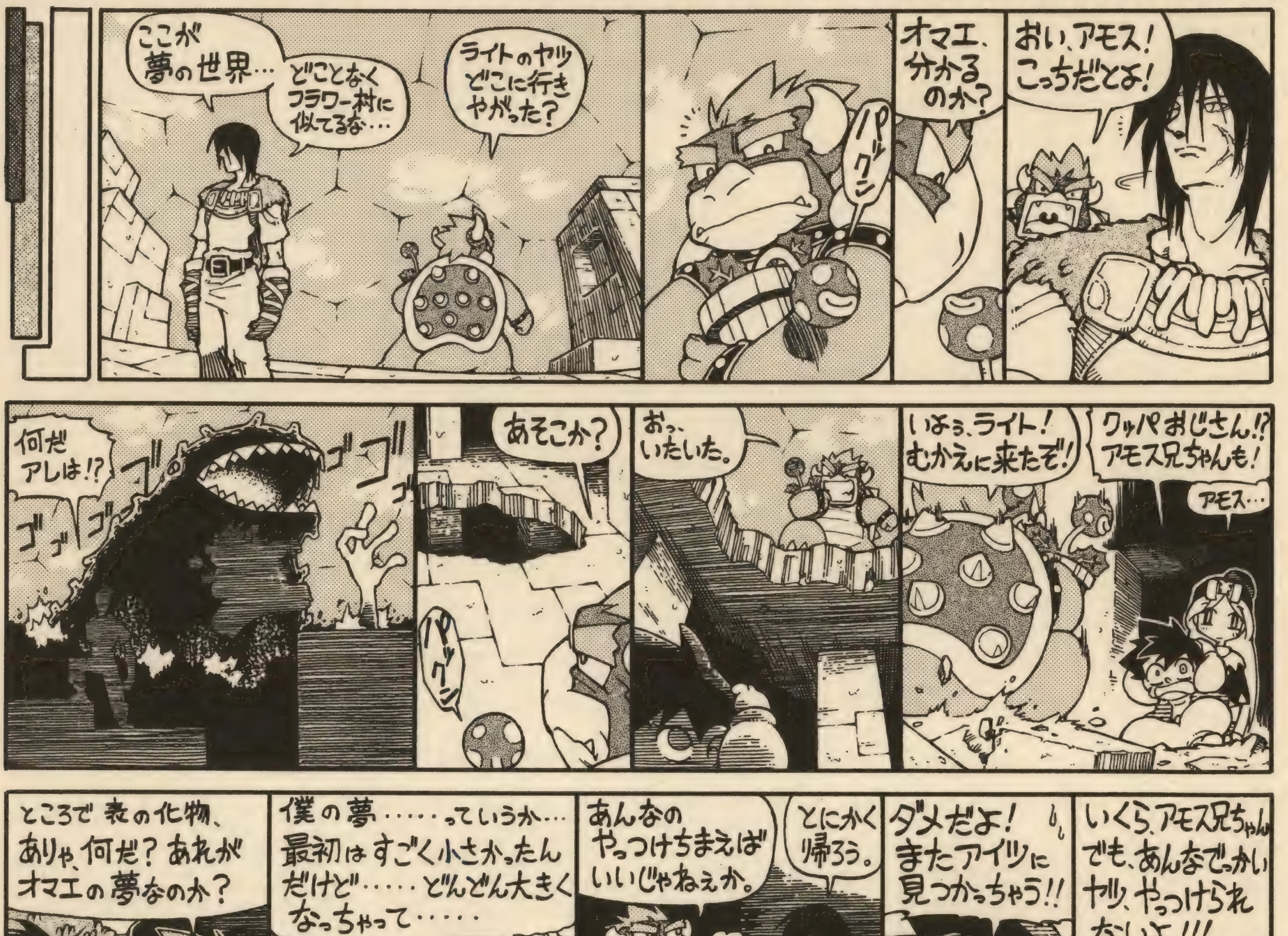
奈良県／たまもさん。番長宛の葉書でしたがこちらで。まだまだ終わりませんよ。満もね



●外伝の最終回です。これでしばらくライト達ともお別れです。
4ヶ月間読んでくれて、どうもありがとうございました。

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。


やれやれ、これで ひと安心じゃな。
オマエの大ボケの おかげで大さわぎ だったんだぞ!
そりゃあ、すまん事を しましたなぁ……。
ところで、どうすれば ライトの意識は 戻るんだ?
なあに、またワシが まくらになっとれば じきに意識が 戻るはずじゃよ。
よっこいしょ!
ドスン
3時間後
ぜんぜん元に 戻らんぞ!?
おかしい ですな…
中で何か あったんじゃ ろうか…。
おい…、何かあると どうなるんだ…?
ヘタをすると、一生戻れなく なりますな…
何だと!?
何とかしろ、コノヤロウ!!
そう言われ ましても…
我々がライトの 夢の中には 行けないのか?
う――――む、ためした事は ないのじゃが…
根性で やれ!
んな ムチャ な…
それじゃあ、どうなっても 知りませんぞ。
かまわん。やれ!
たのんだぞ、アモス。
おまえさん だけが たのみの 綱じゃ。
そりゃあ、どうゆう意味 だ?おい。
ん? 何だ オマエも行き
た……い…… …の…か…?


おい、アモス！こっちだとよ！
オマエ、分かるのか？
パックン
ライトのヤツどこに行きやがった？
どことなくフラワー村に似てるな…
ここが夢の世界…
クッパおじさん!? アモス兄ちゃんも！
アモス…
いよぅ、ライト！むかえに来たぞ！
おっ、いたいた。
あそこか？
パックン
何だアレは!?
いくら、アモス兄ちゃんでも、あんなでっかいヤツ、やっつけられないよ!!!
ダメだよ！またアイツに見つかっちゃう!!
とにかく帰ろう。
あんなのやっつけちまえばいいじゃねえか。
僕の夢……っていうか…最初はすごく小さかったんだけど……どんどん大きくなっちゃって……
ところで表の化物、ありゃ何だ？あれがオマエの夢なのか？
たぶんアイツはライトの恐怖心から生まれたヤツだ。
ばぁか、ライトの恐怖心をあおってどうすんだ。
ドカ
さぁライト、立つんだ！ここはキケンだ!!
チッ！もう気づきやがった!!
はっ！
まいったな…



【編集部より】DD外伝もひとまず終了。次回の冒険をお楽しみに。
せんせへの応援のお葉書やイラストはコチラにお願いします。

お便りのあて先は 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「DDD」まで。

Game Music Fan Club
ゲームミュージックファンクラブ

ゲーム音楽のサントラなどを紹介するGMFC、担当のマッシーです。最近はGBA『封印の剣』のBGMが頭にこびりついてます。早くサントラでないかな?今回はスクウェア祭りということで、このサントラを紹介します。

TRACK.13

FINAL FANTSY TACTICS
オリジナルサウンドトラック



DATA

ファイナルファンタジータクティクス　オリジナルサウンドトラック
1997年6月21日発売　(ゲームは1997年6月20日発売)
2718円[税別]
発売元：ソニーミュージックエンタテイメント
品番：SSCX－10008

祝!! スクウェアタイトルGBA参入記念なのでコレ

GBAで発売が予定されている『ファイナルファンタジータクティクス』です。個人的に大好きなサントラなので紹介します。ゲームは『タクティクスオウガ』の松野泰己氏&吉田明彦氏が『オウガ』の世界観に『FF』の味付けを施したS-RPG屈指の名作です。音楽も『タクティクスオウガ』の崎元仁氏&岩田匡治氏。このチームの音楽は、いつもかなり気合いが入っています。ほとんどがオーケストレーションで構成されていて、ゲームの雰囲気にとてもよくあっています。ゲームが好きになってくると、自然に音楽も好きになってきてしまうって感じですね。このサントラには、ゲーム中のサウンドモードでは聴けない曲も収録されていますが、ゲームにあってサントラには入っていない曲もあるのが、ちょっと残念です。

崎本仁&岩田匡治氏サントラCD一覧

- ●ベイグラントストーリー オリジナル・サウンドトラック (デジキューブ/SME・インターメディア)/2000年03月8日 (崎本氏)
- ●オウガバトル64 Original Sound Tracks (データム・ポリスター/プライエイド・レコーズ)/1999年08月01日
- ●バロック オリジナル・サウンドトラック (デジキューブ)/1998年05月21日 (岩田氏)
- ●ファイナルファンタジータクティクス・オリジナルサウンドトラック/1997年6月21日
- ●OGRE ~GRAND REPERT~ (データム・ポリスター/ポリグラム)/1996年10月25日
- ●伝説のオウガバトル全曲集 (データム・ポリスター/ポリグラム)/1993年04月25日

収録曲

CD-1
1-01 Bland Logo～Title Back
1-02 Backborn Story
1-03 P.R. Movie
1-04 ユニット紹介
1-05 プレイヤーメイク
1-06 Prologue Movie
1-07 礼拝堂
1-08 敵兵襲撃
1-09 Trisection
1-10 士官候補生
1-11 アタックチーム
1-12 Unavoidable
1-13 戦闘終了
1-14 主人公のテーマ
1-15 A Chapel
1-16 アルガスとの出会い
1-17 ワールドマップ
1-18 ショップ
1-19 戦士斡旋所
1-20 毛皮骨肉店
1-21 編成画面
1-22 ブレイブストーリー
1-23 酒場
1-24 データ画面
1-25 Desert Land
1-26 アルマのテーマ
1-27 怪しげな雰囲気
1-28 Decisive Battle
1-29 悲痛な心の叫び
1-30 Remnants
1-31 出撃前緊張
1-32 緊迫1
1-33 ゲームオーバー
1-34 チュートリアル
1-35 Random Waltz
1-36 オヴェリアのテーマ
1-37 Apoplexy
1-38 聖騎士ザルバッグのテーマ
1-39 Run Past Through The Plain
1-40 謀略
1-41 ディリータのテーマ
1-42 Back Fire

CD-2
2-01 思い出
2-02 ダイスダーグのテーマ
2-03 Antipyretic
2-04 聖アジョラのテーマ
2-05 Bloody Excrement
2-06 そして僕は逃げ出した
2-07 Espionage
2-08 降臨
2-09 オヴェリアの不安
2-10 Under The Stars
2-11 橋上の戦い
2-12 枢機卿の怒り
2-13 In Pursuit
2-14 Shock!!～絶望
2-15 聖アジョラのテーマ豪華版
2-16 悲痛な心の叫び!
2-17 レクイエム
2-18 恐怖1
2-19 The Pervert
2-20 Antidote
2-21 雷神シドのテーマ
2-22 掘り出し物
2-23 Night Attack
2-24 恐怖2
2-25 Ultema The Nice Body
2-26 Ultema The Perfect Body
2-27 ラスト戦闘終了
2-28 Epilogue Movie
2-29 Staff Credit

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

今月も読者のお手紙を紹介していきます。まずは東京都のコジーンさんから「キューブの『スター・ウォーズローグスコードロンII』をプレイしました。音楽、映像ともに感動です。特に映画さながらの音楽は最高でした」とのこと。これはカートリッジでは味わえなかった感動だよね。続いて神奈川県の足柄太郎さんから「コナミの実況シリーズの実況は生音声なんですか?」とのこと。これは生の音声ではありません。実際に実況と解説のコメントを収録したものを、ゲームの音として変換して使っています。生音をそのまま使うと大変な容量を使ってしまうんですよ。ここらへんの仕組みは、今度デス仙人にでも聞いてみましょう。ゲームキューブになって、音質が向上され、ゲームのサウンドもとってもいいものがでてきていますよね。特に、『バイオハザード』は、音量を大きめにして聴いてみると、本当に心臓が止まりそうになるので、控えめにね(笑)。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム「GMFC」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

Nintendo DREAM

どうぶつの森+の家具を作ろう!

組立方法は114ページのG.B.A.を参考にしてね!



マスターソードを作ろう!



ペーパークラフト制作/中植茂久


biohazard®
S.T.A.R.S.
RACCOON
POLICE
DEP

biohazard

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バイオハザード
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	8ブロック必要
備考	メモリーカード59同梱 ディスク2枚組

96年に一世を風靡したサバイバルホラーが、ゲームキューブで生まれ変わった。シリーズの生みの親である三上氏みずからがディレクターとして復帰し、さらなる恐怖を追求した作品だ。

サバイバル攻略パート1。洋館脱出までの道のり

発売から約1月。すでにクリアした人もいるだろうが、まだ先へ進めずに悩んでいる人も多いはず。そこで今月は洋館脱出までの道のりを攻略していこう。攻略記事は、マップ、チャート、そして具体的な謎解き解説で構成されている。なにがなんでも自力で解きたい! という人は、60ページからのチャートと謎解き解説は読まずに、マップだけをよく見て攻略ルートを切り開くといいだろう。攻略に先駆けて、『bio』をプレイする上での心得の再確認や、まだソフト購入を迷っている人への編集部員からのメッセージ、さらにクリアしたあとのお楽しみ要素の詳細を紹介しておこう。



違う衣装でプレイするとまた違った感覚だ

目的は戦闘ではない!

biohazard

何度も言っていることだが、『bio』はゾンビ虐殺ゲームではない。いかにして生き残るか、というサバイバルがゲームの肝なのだ。やたらとゾンビを倒しても、弾はなくなるし、ゾンビは復活するし、あまりオススメはできない。よく通るルート以外のゾンビは、倒さずに逃げることを覚えよう。

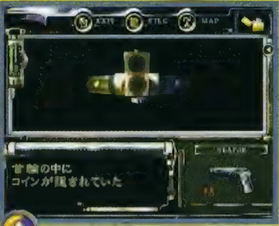


操作に慣れれば逃げられる

アイテムはとことん調べよう

biohazard

謎解きで詰まりやすいのが、キーアイテム。重要なアイテムを手に入れると、それだけで安心してしまい、調べないことがある。アイテムを入手したら、ステータス画面でしっかり調べよう。そのときには、一定の方向からだけでなく、いろいろな方向に回転させて、じっくりしらべることが重要だ。



とにかくじっくりと調べよう

むしろ慌てても面白いかも!?

biohazard

ゾンビに囲まれた時、ケルベロスに襲われた時など、パニック状態に陥ってうまく攻撃することができずに死んでしまうことがある。落ち着けばなんとかなるとは思うが、むしろそのパニックを楽しむのもいいかもしれない。こまめにセーブ(限りはあるが)しておけば、適度な恐怖感を味わえるはずだ。



たまにはパニックを楽しもう

『bio』のススメ／ヘビーユーザー編



ケイ大佐

初代『BIO』からのユーザー。シリーズをこよなく愛し、グッズの収集にも余念がない

旧作『BIOHAZARD』をすでにプレイしているユーザーの中には、「絵はキレイになってるけど、結局同じなんでしょ」とか「ちょっとやってはみたいけど、ゲームキューブ買ってまでは…」とか思っている人もいるだろう。っていうか「ちっがーう!」と言いたい。ぜひ言いたい。しこたま言いたい。確かに、初めてプレイする人にくらべれば、新鮮味は薄いかもしれない。が、旧作をプレイした人のため、と言っても過言ではない仕掛けも随所に施されている。イベントシーンでも「っていうかリチャードここで死なないのかよ!?」とかね。『バイオ0』とか『バイオ4』とかも出るんだから、キューブと一緒に『bio』を買って、今後のシリーズも応援しようじゃないですか。「大人向けソフトって『バイオ』だけじゃん」とか言うな! 『バイオ』だけのために買ったっていいでしょ! なにはともあれ、とりあえずプレイしてみましょ。

『bio』のススメ／ライトユーザー編



サオヘン

独特の操作方法が苦手で、上手く歩けずに旧作は挫折。GC版でやっと面白さが分かった

怖いのがイヤな人である。小学校時代の星空研究授業で、担任の太田先生から「深夜に肝試しをするぞ」と言われ、怖いあまりに朝まで寝たふりをしてしまったくらいのコワガリである。だから『バイオ』も寝たふりをして、できれば関わるのを避けたかったくらいだ。でも、三上さんのインタビューをやる事となり、コワイのを押してやってみた。やったらまっすぐ歩けなかった。おまけにゾンビにかぷかぷ噛まれて何度も死んだ。編集部かややんに相談すると「操作はCタイプでやるといいですよ」と言われた。試してみるとあら不思議! まっすぐ歩けるようになったのだ。つい、初めて自転車に乗れた8歳の春を思い出してしまった。邪道と言われようとも、おかげでまともにプレイすることができるようになり、身の毛がよだつほどの怖い思いを味わっている。そして初めての『バイオ』の凄さに感動する日々を過ごしている。

敵が見えないモードも…おまけ要素の詳細を公開!

先月号でもクリア後の「おまけ要素」について軽く紹介したが、今月はそれぞれの項目が出現する詳細な条件を公開しよう。だが、おまけ要素はこれだけではない。さらに隠された要素もあるのだが…それは来月以降で!

ONCE AGAIN

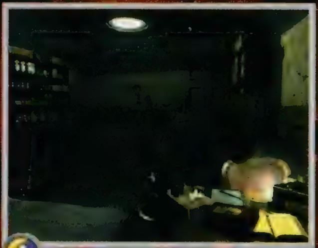
クリス編、ジル編を問わず、一度ゲームをクリアすると（電源を入れた時は、クリアデータをロードする必要がある）出現する。この状態ではじめからゲームを始めると難易度「EASY／NORMAL／HARD」を選択することができるようになる。



タイトル画面が緑系の色彩に変更される

REAL SURVIVAL MODE

難易度「NORMAL」以上（初めてプレイする場合、「登山」を選択）で、ゲームをクリアすると登場する。このモードは、アイテムボックス間のつながりがなく、照準も手動で、難易度も「HARD」に固定されている。



アイテムボックス間のつながりがない



敵に照準が合わないのは、かなりキツイ

INVISIBLE ENEMY MODE

「REAL SURVIVAL MODE」をクリア、またはジル編・クリス編ともに難易度「NORMAL」以上でクリアすると出現する。敵の姿が見えず、しかも照準は手動という最強のモード。敵の接近は音でしか判断できず、敵に組み付かれて初めてその姿が見える。



条件を満たすと遊べるようになる



見えない敵に予測で発砲する。ヒットすれば血しぶきがあがるが…



前の敵に集中していたら、突然うしろから噛みつかれた! これは怖いっす…

コスチュームチェンジ

難易度に関係なく、ジル編・クリス編とも、1度クリアすれば①のコスチュームが、2度目なら②のコスチュームに着替えることができる。着替えは、アイテムボックスに入っているクローゼットの鍵を使い、クローゼットで行うことができる。



クリス編の場合は、レベッカも着替えるぞ

ジル①アーミータイプ／1周目クリア



特殊な装備に身を包んだ兵士らしさが前面に出ている



かよわい女性らしさではなく、戦う女性的な感じだ

ジル②カジュアルタイプ／2周目クリア



『バイオ3』のコスチューム。とても女性的だ



露出度も高く、かなり魅力的なコスチュームだ

クリス①ストリートタイプ／1周目クリア



ニット帽にサングラス。いったい誰？みたいな衣装だ

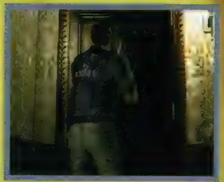


背面には、『バイオ2』のクレアと同じ図柄が

クリス②S.T.A.R.S.ニュープロトタイプ／2周目クリア



『CODE:Veronica』のクリスとかなり似た衣装だ



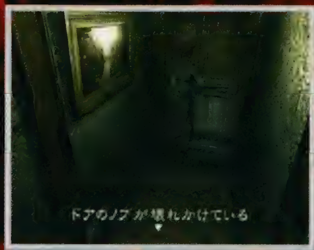
背面には、S.T.A.R.S.のトレードマークが入っている

隠し武器

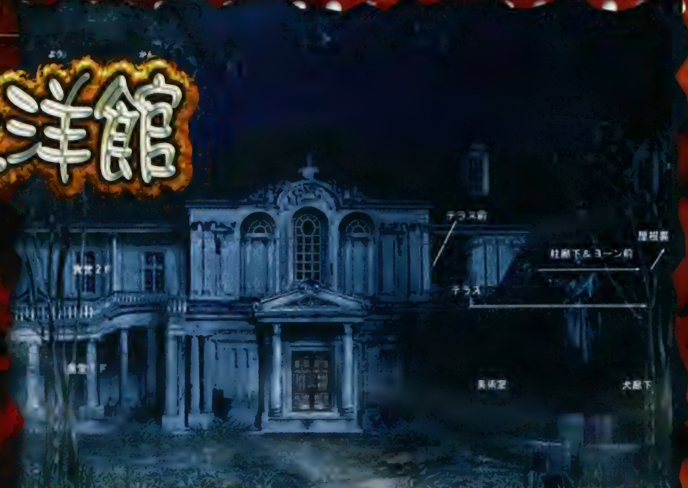
5時間以内にクリアすれば「サムライエッジバリーver.」が、3時間以内なら「ロケットランチャー」（共に弾無制限）が手に入る。

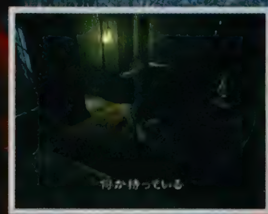
複雑な構造を持った洋館

ほとんどの扉がカギで閉じられており、さまざまな仕掛けが施されている洋館内部。ひとつひとつの謎を解いていかなければ進むことができない。ここでは、キーアイテムの場所と、扉に対応したカギだけを図解しておく。弾丸やハーブなどの位置は、あえて記さないでおいた。必要であれば自分で書き込んでいって欲しい。



1F27：東の階段廊下の扉。3回通ると壊れて開かなくなってしまう





ストーリーを補完するファイルも探そう



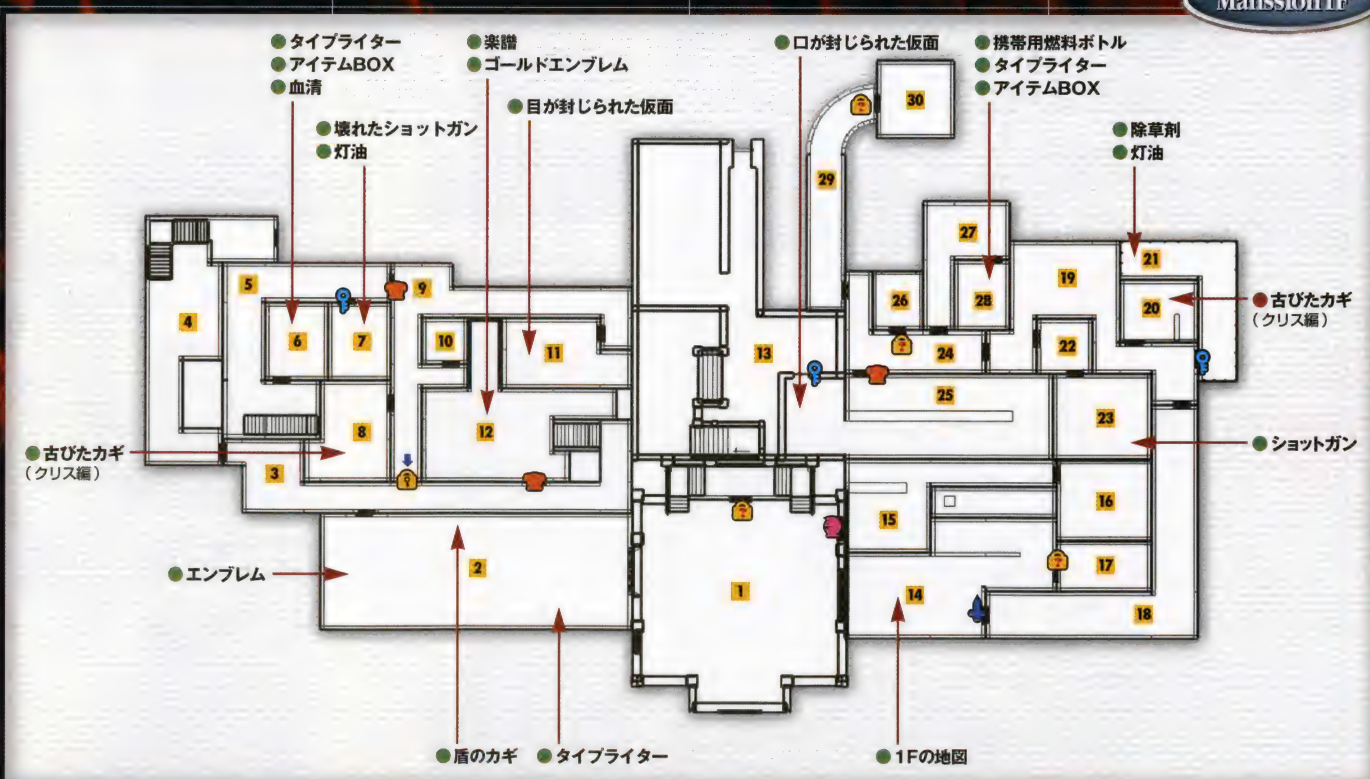
クリスの場合は古びたカギが必要となる

Map凡例

- 剣のカギで開く扉
- 鎧のカギで開く扉
- 兜のカギで開く扉
- 盾のカギで開く扉
- 矢印の方向からカギのかかった扉
- 特殊なロックのされた扉
- 古びたカギ（クリス編）キーピック（ジル編）で開く扉

洋館1階

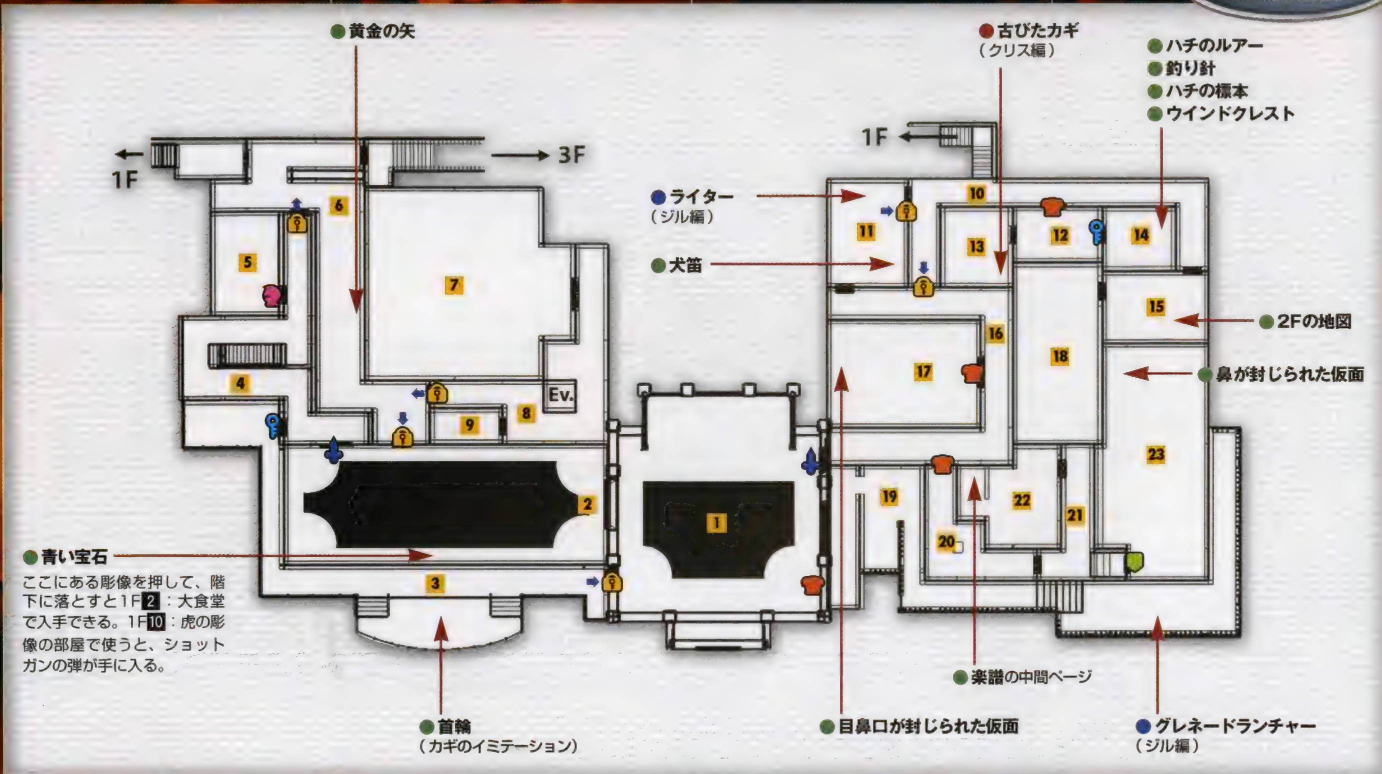
Manssion1F



1 玄関ホール
2 大食堂
3 ティールームのある廊下
4 鳥かごのある廊下
5 西の階段廊下
6 保管室
7 西の物置
8 飼育係の部屋
9 F字型廊下
10 虎の石像の部屋
11 温室
12 BAR
13 ホール裏墓地
14 展示室
15 ???
16 ???
17 クローゼット
18 L字型廊下
19 1F北東廊下
20 浴室
21 ボイラー置き場
22 吊り天井の部屋
23 応接間
24 裏口への廊下
25 絵画室
26 ???
27 東の階段廊下
28 物置
29 納屋への通路
30 納屋

洋館2階

Manssion2F



1 玄関ホール2F
2 大食堂2F
3 西テラス
4 2F西階段
5 ???
6 鏡のある廊下
7 ???
8 ???
9 ???
10 東の階段廊下2F
11 読書室
12 鹿の剥製の間
13 寝室
14 研究員の私室
15 談話室
16 U字型廊下
17 甲冑の間
18 ???
19 東テラス
20 柱のある廊下
21 屋根裏部屋前の廊下
22 2F食堂
23 屋根裏部屋

洋館地下1階

Manssion B1F



1 ホール裏墓地地下
2 台所
3 ???
4 ???

洋館3階

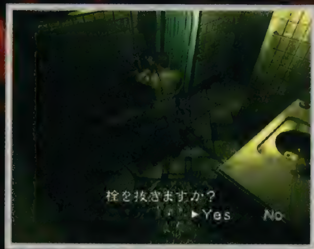
Manssion3F



1 「死」の鎧廊下
2 ???

基本的な攻略ルート

洋館脱出までのルートをチャート式&謎解き解説で攻略していこう。ただし、チャート式の攻略はあくまでも参考であり、必ずしもこの通りの順番をたどる必要はない。また、チャートでは、ジル編でプレイした場合を基本として書いているため、クリス編ではこの順番通りにはいかないヶ所もある。それぞれの違いは個別の項目で説明しているので、そちらを参考にしながら、自分なりのルートを確立しよう。



所持できるアイテム数が少なく、古びたカギも必要となるクリス。アイテムボックスとの往復が多くなってしまう

1. ゲームスタート（1F 1：玄関ホール）
2. ゾンビとのファーストコンタクト（1F 3：ティールームのある廊下）
3. 黄金の矢（矢じり）を入手（2F 6：鏡のある廊下）
4. 呪いの書（剣のカギ）を入手（B1F 1：ホール裏墓地地下）

⚠Point 1 / ⚠Point 2

5. 除草剤を入手（1F 21：ボイラー置き場）

⚠Point 3

6. ショットガンを入手（1F 23：応接間）
7. 犬笛とライター（ジルのみ）を入手（2F 11：読書室）
8. 犬笛を使用しケルベロスを倒す（2F 3：西テラス）
9. カギのイミテーションを使い鎧のカギ入手（3F 1：「死」の箱廊下）

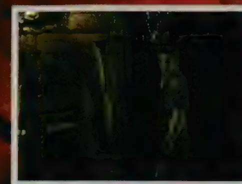
⚠Point 4 / ⚠Point 5

1 ゲームスタート

ジル編はバリーとウェスカーが、クリス編はジルとウェスカーが洋館に突入するところから始まる。クリスは単独で、ジルはバリーと行動する。



バリーの姿がなくクリス編。クリスは単独で行動する



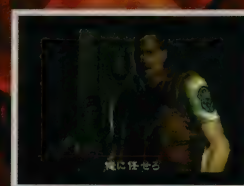
ジル編ではクリスの姿がない。ジルはバリーと行動する

2 ゾンビとのファーストコンタクト

1F 3：ティールームに行くと、ゾンビとの初めての遭遇となる。ここでゾンビを倒す必要は全くない。このゾンビはひとまずほうっておいて、ホールに戻ろう。ジルの場合は、大食堂に入った時点でバリーが助けてくれるし、クリス・ジルともに、玄関ホールでイベントが発生する。



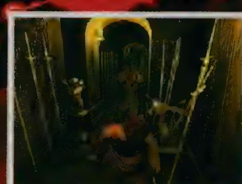
このゾンビはハッキリ言って強い。戦いは避けた方がいい



ジル編なら、大食堂に戻った時点でバリーが助けてくれる

3 黄金の矢と矢じり

1F 3：ティールームの奥から2階に上がり、鏡のある廊下で「黄金の矢」を手に入れる。ステータス画面で調べると「矢じり」が手に入る。



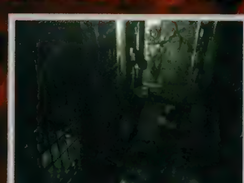
鏡のある廊下でキラリと光るのがキーアイテムの黄金の矢



ステータス画面で調べると、矢じりだけが取り外せる

4 ホール裏墓地地下で剣のカギ入手

1F 13：ホール裏墓地の天使のレリーフで「矢じり」を使うと、地下への入口が開く。地下で「呪いの書」を手に入れたら、ステータス画面で本の裏側を調べよう。すると館のカギ（剣のカギ）が手に入る。



ホール裏墓地にある天使のレリーフが彫られた大きな墓石



ここに「矢じり」をはめ込むと地下への入口が開く



「呪いの書」の裏側をステータス画面でよく調べてみると…



館のカギ（剣のカギ）が入手できる。行動範囲が広がった

Point 1 クリスは2F、ジルは1Fから

「剣のカギ」入手後、ジルは洋館1階の東側から、クリスは2Fの東側から探索したほうが効率がよい。クリスの場合は、左ページのチャートで言うと、5、6を後にして7から進むとよいだろう。

Point 2 洋館1Fの地図

1F⑭：展示室の彫像の壺の中に「洋館1階の地図」がある。足場となる台を彫像の側まで押し、上に登れば入手できる。ただし、地図は必要がない、というエキスパートなら必ずしも取る必要はない。



台に登れば地図を手に入れることができる

5 除草剤を入手

1F㉑：ボイラー置き場には、後で必要となるキーアイテム「除草剤」がある。クリスの場合は、1F⑳：浴室で古びたカギを入手しておこう。また、鎧のカギ入手後にここに来ると、ゾンビの群れが登場するので注意。



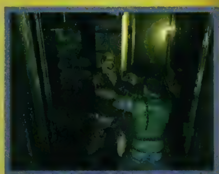
ここには除草剤の他に、灯油やハーブもあるのだが…

Point 3 L字型廊下と1F東廊下

一定の条件がそろうと、1F⑱：L字型廊下にはケルベロスが、1F⑲：1F東廊下にはゾンビの群が登場する。クリスの場合、避けるのは難しいが、ジルならなるべく1度通過するだけですませたい。



L字型廊下の棚をどけると、マガジンなどが手に入る



ズルズルと現れるゾンビ。なるべく通りたくない

6 ショットガン入手

ショットガンを取ると吊り天井の仕掛けが作動する。1F⑦：西の物置で手に入る「壊れたショットガン」と入れ替えて、仕掛けを解除しよう。ジルは、条件さえ合えば（Point 5参照）バリーが助けに来てくれるのだ。



壁に掛けてあるショットガン。これを取ると仕掛けが作動する



天井が迫ってくる。このままでは押しつぶされてしまう…



ジルの場合、条件が合えばバリーに助けて貰えるのだ



クリスの場合は、壊れたショットガンが不可欠となる

7 犬笛とライター入手

2F⑪：読書室のチェス盤の近くで「犬笛」を手に入れる。また、ジルの場合は、カウンター状の机の上で「ライター」が手に入る。クリスは、ライターがスタンダードアイテムとなっているため、ライターはない。



「犬笛」と一緒に、捨てられていたメモが手に入る

8 番犬のケルベロス

捨てられれいたメモによると、「あるもの」を番犬の首輪に隠してあるという。2F③：西テラスで犬笛を使用し、ケルベロスを呼び出してを倒そう。倒すと、首輪が手に入る。スタータス画面で調べると小さなコインが出てくる。さらにそれを調べると、カギのイミテーションが手に入るのだ。



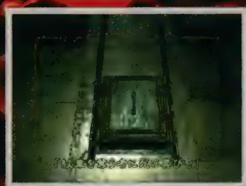
ケルベロスは2匹登場する。距離をとって迎え撃て



首輪を、さらにコインを調べるとカギのイミテーションに

9 「死」の鎧廊下

3F①：「死」の鎧廊下にある館のカギ。取ると仕掛けが作動してしまう。カギのイミテーションと差し替えて仕掛けを解除せよ。



このカギを取ると、即死のトラップが作動してしまう



カギのイミテーションを使えば、仕掛けを解除できる

Point 4 東テラス

館のカギを入手すると、2F⑲：東テラスに行けるようになる。ジルならグレネードランチャーを入手できる。ただし、テラスのいちばん奥へいくと、ゾンビと化したフォレストに襲われることに…。



無惨な姿となってしまったフォレストだが…



ジルならグレネードランチャーを手に入れることができる

Point 5 バリーとの再会

ジルの場合、洋館東側を探索して玄関ホールに戻ってくると、バリーとの再会イベントが発生し、硫酸弾をもらえる。ただし、ここで再会後に吊り天井部屋へ行くと、バリーは助けに来てくれない。



貴重なグレネードランチャーの弾丸がもらえる

⑩ 目が封じられた仮面入手
（1F 11：温室）

⚠Point 6

⑪ 目鼻口が封じられた仮面入手
（2F 17：甲冑の間）

⑫ リチャードと遭遇。血清イベント
（2F 20：柱のある廊下）

⑬ 楽譜の中間ページを入手
（2F 22：2F食堂）

⚠Point 7

⑭ 中間ページのない楽譜を入手し組み合わせる
（1F 12：BAR）

⑮ 月光を演奏。隠し扉をあける
（1F 12：BAR）

⑯ ゴールドエンブレムを入手
（1F 12：BAR）

⑰ 柱時計の仕掛け解除。盾のカギ入手
（1F 2：大食堂）

⑱ 大蛇ヨーンと対決。鼻が封じられた仮面入手
（2F 23：屋根裏部屋）

⚠Point 8

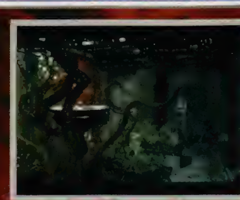
⑲ 口が封じられた仮面入手
（1F 25：絵画室）

⑳ クリムゾン・ヘッド プロト1と対決
（B1F 1：ホール裏墓地地下）

㉑ 納屋の扉のロックを解除
（1F 29：納屋への通路）

⑩ 目が封じられた仮面

部屋の中央には、触手のようなものを持った植物がいる。これを退治するためには、ドアの横にある放水機に除草剤を入れて放水すればよい。ただし、レバーを緑のほうにひねると、ハーブが枯れてしまうので注意。

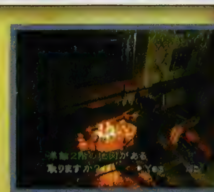


除草剤を放水することで、植物を枯れさせることができる

Point 6

洋館2Fの地図

2F 15：談話室の暖炉に火を付けて、2F 16：U字型廊下で手に入る「木でできた台紙」を使うと、洋館2階の地図を入手できる。「木でできた台紙」とライターを持っていれば、いつでも取ることが可能だ。



ライターと木でできた台紙さえあれば入手できる

⑪ 目鼻口が封じられた仮面

甲冑を全て押し込んでいない状態で、部屋中央のスイッチを押すとガスが吹き出す仕掛けになっている。右奥・左手前・右手前の順に甲冑を押し込んでから、仕掛けを作動させるボタンを押そう。宝石箱を手に入れたら、箱の側面についている2つのハートのボタンを押して開こう。



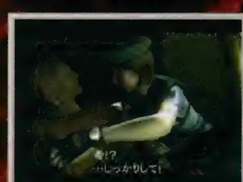
4つの甲冑を順番に押し込んで、トラップを解除する



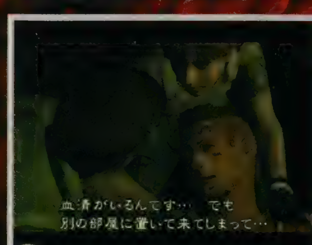
宝石箱を調べて、ハート型のボタンを2つ押せばよい

⑫ リチャードとの遭遇

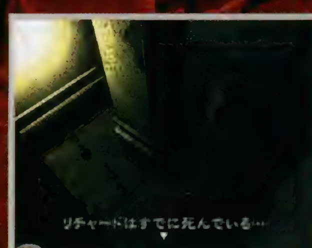
2F 20：柱のある廊下に行くと、リチャードと遭遇し、血清を取りに行くイベントが発生する。1F 6：保管室にある血清を瀕死のリチャードの元へ運んであげよう。成功すれば通信機が手に入るが、約4分を経過しても届けられないと、リチャードは息絶えてしまう。イベント後、ジルはその場から、クリスは自動的に保管室へと移動して再開する。



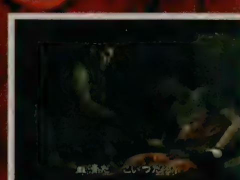
毒蛇にかまれて瀕死状態のリチャード。血清が必要だ



クリスの場合はレベッカも登場



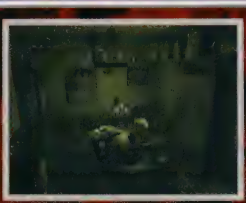
一定時間を過ぎてしまうと…



無事助けられるか否かで、その後の展開に影響がでてくる

13 楽譜の中間ページ

2F22：2F食堂は、明かりがなく真っ暗な部屋だ。まずは、テーブルに置かれている燭台にライターで灯をともそう。部屋にある食器棚を押すと、隠し部屋がある。その部屋の棚を調べると楽譜の中間ページが手に入る。



燭台に火をともしてから棚を押して隠し部屋へ行く

Point 7 ウィンドクレスト

2F14：研究員の私室。まず、壁に飾られている額を調べ、釣り針・ルアー・蜂の標本を入手する。釣り針とルアーを組み合わせて、蜂の標本と蜂のルアーを正しい場所にセットすると、後に必要となるウインドクレストが手にはいる。また、ジルの場合は、バリーとの再会イベントが起こる場合もある。



ウインドクレストを入手しよう

14 楽譜を完成させる

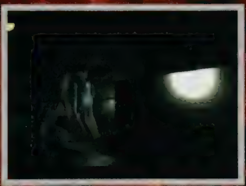
1F12：BARで、ピアノの裏側にある棚を押すと、中間ページのない楽譜が手に入る。が、これだけではどうしようもない。ステータス画面で2F食堂で入手した中間ページと組み合わせると、「月光の楽譜」が完成するのだ。



ステータス画面で組み合わせることで楽譜が完成するのだ

15 16 ベートーベンの月光

ピアノの前で楽譜を使って、月光を演奏すると隠し扉が開く。ただし、クリスの場合は、レベッカに手伝って貰う必要がある。彼女との会話後、一度玄関ホールに戻ると、彼女がピアノを弾いてくれる。隠し部屋では、大食堂にあるエンブレムと差し替えてゴールドエンブレムを入手する。



なんでもそつなくこなせるジル。もちろんピアノ演奏もOK



練習しないとピアノが弾けないレベッカ。練習させてあげよう

17 柱時計の仕掛けを解除

1F2：大食堂の暖炉の上にゴールドエンブレムをはめ込むと、柱時計が開く。時計左の絵をヒントに、時計の針を写真のように合わせよう。



時計の左に飾られた絵をヒントに、針を合わせよう



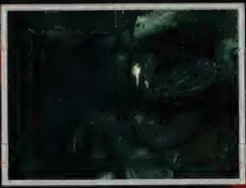
仕掛けを解除すると、「館のカギ（扉のカギ）」が手に入る

18 大蛇ヨーンとの対戦

2F23：屋根裏部屋に行くと、大蛇のヨーンとの戦いとなる。ショットガンやグレネードランチャーで戦おう。ジル編でリチャードが生きている場合、彼が助けに来てくれて、戦いの後にアサルトショットガンが入手できる。戦いに勝ったら、部屋の奥にある鼻が封じられた仮面を入手しよう。



ジル編で加勢に来てくれるリチャード。しかし彼は…



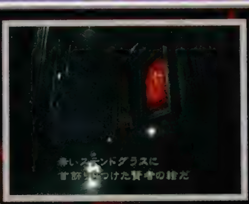
ヨーンに巻き付かれると即死してしまうので注意しよう

Point 8 ヨーンの毒と血清

ヨーンとの戦闘でダメージを受けてしまうと、毒に冒されてしまう。この毒はブルーハーブで癒すことができない。1F6：保管室にある血清を使う必要があるのだ。リチャードとの遭遇イベントで、彼が死んでしまった場合は、手持ちにある血清を使えばよい。

19 口が封じられた仮面入手

1F25：絵画室の一番奥にあるリサの肖像。この肖像に描かれている、腕輪・頭飾り・腕飾りの色と、スポットライトを浴びたステンドグラスの色を合わせれば、隠し扉が開き、デスマスクを入手することができる。



スイッチを押して色を合わせれば仕掛けが作動する

20 クリムゾン・ヘッド・プロト1

手に入れた4つのデスマスクを、ホール裏墓地地下の4つの彫像にそれぞれはめ込むと、天井から吊られていた棺が落下する。棺の中から現れるクリムゾン・ヘッド・プロト1を倒し、棺の中にあるスイッチを押そう。すると、「鉄と石でできたオブジェ」を入手することができるのだ。



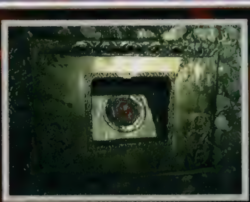
棺のなかから恐ろしげなヤツが…



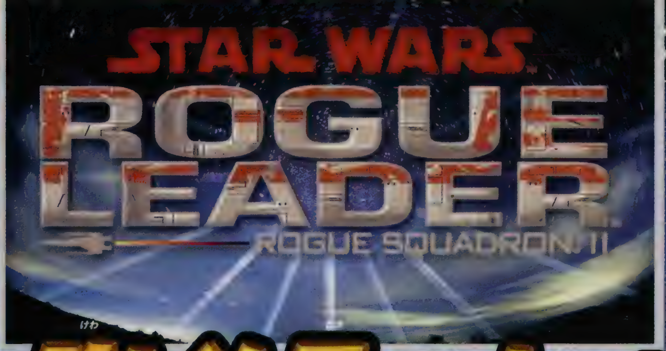
ショットガン数発で倒すことができる

21 納屋の扉のロックを解除

1F29：納屋への通路の扉は特殊なロックが施されている。扉の前にあるくぼみに「鉄と石のオブジェ」を使用するとロックが解除される。ここから先へ進む前に、ウィンドクレストを持って行くと役に立つぞ。



扉のロックを解除。舞台は洋館の外へと移っていく…



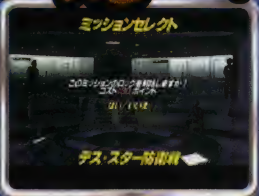
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スター・ウォーズ ローグスコードロンII	価格	6800円
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	シネマティック・シューティング
発売日	発売中	プレイ人数	1人用
		メモリーカード59	3ブロック

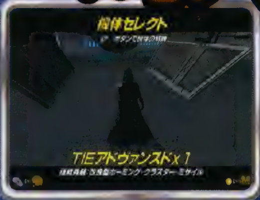
映画の主人公になりきって楽しめる、ド迫力のシューティング。今月は、ステージ8～10の紹介だ!!

険しくも長い!オールゴールドメダルへの道。

ミッションクリア方式で進めていく全10ステージでは、好成績を収めることで、メダルとポイントが授与される。だが、最高のメダル、ゴールドメダルをもらうには、かなりのテクニックが必要なのだ。



ポイントを使ってボーナスミッションを!!



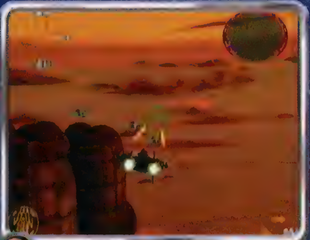
あのダース・ベーダーになれるのだ


ベーダー専用機で反乱軍に立ち向かう

Mission 8：ベスピン強襲

ガスプラットフォームの防衛では、戦闘機を狙わずに、すばやく気球を破壊しよう。気球を破壊すると、敵を7機撃墜したことになるのだ。都市エリアでは、上空からジェネレーターを破壊しつつ、気球も沈めよ!

	ブロンズメダル	シルバーメダル	ゴールドメダル
ミッション時間	11:14	8:55	6:40
撃墜した敵機	45	75	110
命中率	12%	30%	65%
失った友軍機	41	32	29
失った機	2	1	0
照準コンピュータ未使用率	10%	32%	72%


敵戦闘機は後から攻撃せよ


気球のバーナー部分を撃って破壊


上空から一気に急降下して攻撃だ


最後はタイボマーを全滅させよう

Mission 9：エンドアの戦い

ミッション開始直後にUターンをして、素早く敵を攻撃。タイボマーを全滅させる前に52機以上撃墜すると、後が楽になる。タイボマー攻撃は、敵が分散する前にホーミングミサイルで撃滅してやろう。

	ブロンズメダル	シルバーメダル	ゴールドメダル
ミッション時間	13:14	11:19	10:00
撃墜した敵機	31	46	60
命中率	8%	20%	31%
失った友軍機	10	9	6
失った機	2	2	1
照準コンピュータ未使用率	10%	40%	80%


敵機をかたっぱしから撃ち落とせ


タイボマーを全滅させるのだ


デストロイヤーは2機登場する


ジェネレーター破壊後ブリッジを攻撃

Mission 10：第二デス・スター

撃墜数をかせぐため、反応炉に突入する前に、地上の砲台を10機前後破壊しよう。Xウィングなら、最初の4連装レーザーの同時発射1撃で破壊できる。反応炉破壊後は、ファルコンを追い抜いてしまってもOKだ。

ブロンズメダル

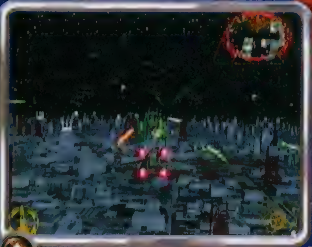
ミッション時間	7:00
撃墜した敵機	29
命中率	10%
失った友軍機	2
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	20%

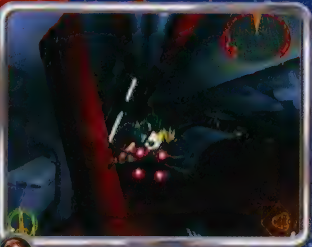
シルバーメダル

ミッション時間	6:15
撃墜した敵機	36
命中率	21%
失った友軍機	2
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	45%

ゴールドメダル

ミッション時間	5:05
撃墜した敵機	41
命中率	32%
失った友軍機	0
失った機	1
照準コンピュータ未使用率	95%


反応炉までの間に砲台も破壊しよう


僚機を攻撃するタイを撃ち落とせ


反応炉の右上の部分を近づいて撃て


帰り道はファルコンを追い抜いてもOK

アップグレードアイテムを手に入れて機体を強化！

通常ミッションの各10ステージには、兵装を改良するアップグレードアイテムが隠されている。これをとれば、各ミッションで成績を上げるのにかなり役立つ。兵装の改良は、ステージ中でアップグレードアイテムを取り、ステージをクリアすることで改良される。「ドリテク（P.112）」に、全アイテム取得のパスワードも紹介しているが、自分でゲットしたほうが充実感もあり面白いぞ。

改良型シールド／ヤヴィンの戦い


タイファイター出現デモ終了後、10°ほど左前方の地上にある

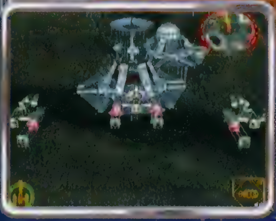
改良型プロトン魚雷／アイソンコリドー


ミッション開始直後、母艦の下にある洞窟の中にある

改良型レーザーキャノン／ホスの戦い


デモシーンでAT-ATが破壊したジェネレーターの跡地

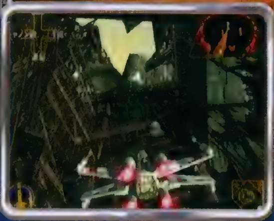
改良型クラスターミサイル／モー


捕虜が武器を手にした後、中継所へ向かう途中の建物を破壊する

改良型プロトン爆弾／レイザーランデヴー


デストロイヤー底面に向かうシャトルを破壊すると出てくる

ホーミングプロトン魚雷／コスリスの地上戦


墜落しているデストロイヤーに空いている、狭い空間の中

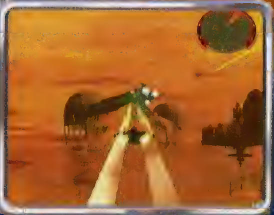
改良型振動ミサイル／帝国軍シャトル奪取(上)


帝国軍アカデミーの、入ってきた位置から見て右側の格納庫

スプレッド・プロトン爆弾／帝国軍シャトル奪取(下)


帝国軍アカデミーの、入ってきた位置から見て左側の格納庫

ホーミング振動ミサイル／ベスピン強襲


2番目のプラットフォーム近くの大型船を破壊。誘爆した付近に…

ホーミングクラスターミサイル／エンドアの戦い


左側のデストロイヤー撃沈後、底面のハンガー（くぼみ）に入る

改良型照準コンピュータ／第二デス・スター


反応炉に着く直前の直線通路。右よりの低位置を探すと手に入る

BLOODY ROAR extreme

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ブラッディロア エクストリーム
発売元	ハドソン
発売日	4月25日
価格	6800円
ジャンル	獣化格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	3ブロック必要

ゲームキューブ初の格闘ゲームがいよいよ発売! 人間から獣へと姿を変える獣人の壮絶なバトルが始まる。発売日直後にはイベント(詳しくはP97)も開催されるぞ。

時は来たり!! 獣化決戦、いよいよ始動。

人間から獣へと姿を変えることができる獣人たち。画面下の獣化ゲージがたまったら、圧倒的な獣人へと変身できるというシステムを搭載した格闘、それが『ブラッディロア』だ。獣人へと変身するタイミングや、超必殺技の「ビーストドライブ」を発動するタイミングなど、格闘特有の駆け引きを存分に楽しもう。



それぞれに特徴のあるキャラクター


最初は人間の姿で戦っているが…


獣人に変身してビーストドライブ!!

基本操作

基本的な操作方法は下の通り。このほかにも、ボタン連打やコマンド入力方式の連携技、固有の必殺技を持っている。固有の技はキャラクターごとに違うので、トレーニングモードなどで練習するといいだろう。

コントロールスティック…移動	Yボタン…ヘビーガード／ギリギリエスケープ
Aボタン…キック系の攻撃	Xボタン…獣化(獣化時は獣化技)
Bボタン…パンチ系の攻撃	Zボタン…超獣化
L、Rボタン…軸移動	

投げ技　→+Y

右向きの時、相手の近くで方向キー右とYを押すと投げ技が発動。A・B・X・Yのどれかで投げ抜けも可能。


キャラによって技は異なるぞ

伏せ　↓↓

方向キーの下を素早く2回押す(2回目は押しっぱなし)と、伏せをする。上段、中段攻撃を回避できるぞ。


相手の技に合わせて使おう

受け身　A・B・X・Yのどれか

相手の攻撃で体が空中に浮いてしまった時は、A・B・X・Yのどれかのボタンを押すと、受け身をとって体勢を立て直すことができる。また、着地する前にA・B・Xのどれかを押すことで反撃することができる。浮かせ技からの連携をかわそう。


浮かせ技からの連携は受け身でかわしていこう

ガード操作

方向キーを押さずにいると、敵の攻撃を自動的にライトガードする。ライトガードは次に攻撃に移れるまでのスキが小さいが、攻撃の前に体の一部が光るガードブレイク技はガードできない。また、相手に対して方向キー後ろ、またはYボタンで、ガードブレイク技もガードできるヘビーガードが発動するが、次に攻撃に移れるまでのスキは大きい。


攻撃に合わせてYでギリギリエスケープ

獣化と超獣化

獣化ゲージがたまった時にXを押すと、獣へと変身できる。獣化時は、攻撃力、防御力がアップし、時間と共に体力が回復、ビーストドライブを1回発動できるなどの利点がある。また、一定の体力と引き替えに超獣化(いつでも発動可能)すると、ビーストドライブを何度でも発動できるぞ。


獣化ゲージがゼロの時にダウンすると、成功・失敗に関わらず人間に戻る


獣化は、ビーストドライブを発動すると人間に戻る


超獣化は、一定量の体力と引き替えに発動できる


ビーストドライブを何回でも発動できる超獣化

基本12キャラクター紹介

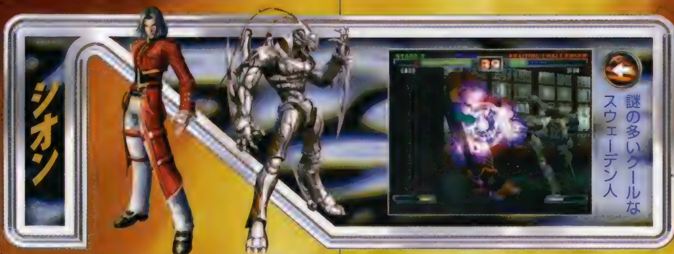
とある条件を満たすと使えるようになる隠しキャラクターを除き、最初から使用できる基本キャラクターは全部で12体。今までに紹介してきたガネーシャ、クロノスの他にも、隠しキャラが登場するかも…。キャラクター以外にも、いろんな隠し要素が盛り込まれているようだ。



ここで▼[illegible]すと…



コスチュームチェンジだ！


シオン
謎の多いクールなスウェーデン人


ユーゴ
ちょっと不良っぽさを持った日本人


スタン
職業不明、記憶も不明な巨漢戦士


ウリコ
明るく脳天気な性格の女子高生


マーベル
本名ジャンヌ・ガドウ。元傭兵だ


シェンロン
都会の喧噪を好むバウンサー


ジェニー
モデルだが、本業は諜報工作員


ロン
子供たちに中国拳法を教えている


ガドウ
ブランデーが好きなフランス人


ブスジマ
キレているマッドサイエンティスト


バクリュウ
高校生だが、実はニンジャである


アリス
元看護婦、日本人と米国人のハーフ

バトル封神（ほうしん）

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	バトル封神
発売元	コーエー
発売日	3月29日より発売中
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	2～6ブロック必要
備考	GBAケーブル対応

封神台から逃げ出したチュウオウたちを追って、戦いの旅に出るタイコウボウたち。パオペエの仙術攻撃を炸裂させて、広大なステージを駆け抜けるのだ!!

パオペエを集めながら激戦をくぐり抜けろ!!



チュウオウを倒すために立ち上がった4人の主人公たちは、二手に分かれて戦うんだ。シガはレイランと、タイコウボウはナタと行動をともにするぞ。今月は、ステージ1～2で手に入るパオペエとステージ3～4を紹介していこう。



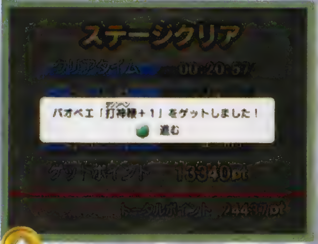


封神台に封神（封印）されたはずのワルものたちが復活してしまった…。彼らの野望をうち砕け!

打倒チュウオウのために出発するタイコウボウは、ナタとともに行動する



シガはレイランとともに行動する



高得点でクリアするとパオペエが!

ステージ1～2のパオペエリスト

シガ&レイラン

パオペエ	属性	入手ステージ or 条件
ヒエンケン	雷	ステージ1マップ1
コガソウ	火	ステージ1マップ2
フウカリン	風	ステージ1マップ3
カイテンジュ	風	ステージ1クリア時14000pt以上
テンソウヨウ	風	ステージ1クリア時8000pt以上
キンセン	火	ステージ2マップ1
フウタイ	風	ステージ2マップ2
シデンツイ	雷	ステージ2クリア時10000pt以上
ヒデンソウ+1	雷	ステージ2クリア時8000pt以上

タイコウボウ&ナタ

パオペエ	属性	入手ステージ or 条件
ゴコウケン	風	ステージ1マップ1
リュウセントウ	氷	ステージ1マップ2
カセンソウ+1	火	ステージ1クリア時12000pt以上
テンソウヨク	風	ステージ1クリア時8000pt以上
スイカホウ	火	ステージ2マップ1
ヒデンソウ	雷	ステージ2マップ2
ケンコンケン	火	ステージ2マップ3
ダシンベン+1	雷	ステージ2クリア時13000pt以上
ヒデンソウ+1	雷	ステージ2クリア時8000pt以上

シガステージ3／臨潼関攻略戦

STAGE 3-1 石精を倒し門へ向かえ!

シガたちを待ち受けているのは、大勢の兵士と2体の石精。仙術をうまく使いながら、敵を一掃しよう。味方が石精にやられないように注意だ。

◆手に入るパオペエ◆
- ゴコウセキ



味方がやられないように注意だ



STAGE 3-2 ブンチュウを倒せ!

ここで登場するのはステージボスのブンチュウ。素早い動きで攻撃をかわしながら、持っている剣でするどい攻撃をしかけてくるのだ。

◆手に入るパオペエ◆
- サンコショ+1
- ゴコウケン+1（クリア時13000pt以上）
- ニリュウケン+1（クリア時8000pt以上）



ブンチュウの鋭い剣攻撃



タイコウボウステージ3／界牌関攻略戦

STAGE 3-1 鋼精を倒せ!

弓兵の熾烈な遠距離攻撃をかわしながらステージの奥へ進むと、鋼精が3体登場する。落ち着いて1体ずつ倒せば、なんとかなるはずだぞ。

◆手に入るパオペエ◆
- ハクリュウサク



トウセンギョクも加勢してくれる



STAGE 3-2 アクライを倒せ!

ステージボスとして登場するのは、チュウオウの片腕、アクライ。まずは、アクライのまわりにいる敵を、遠くから仙術で倒した後に戦おう。

◆手に入るパオペエ◆
- カケツシントウ
- ニリュウケン+2（クリア時12000pt以上）
- ニリュウケン+1（クリア時8000pt以上）



剣術コンボで一気に攻撃だ!



シガ&タイコウボウステージ4／魔城での戦い

STAGE 4-1 魔城の入口へ向かえ!

主人公たち全員が合流して戦う、ステージ4。ところどころで崩れ落ちる橋を渡って、魔城の入口へたどり着こう。ちょっと迷路みたいだぞ。

◆手に入るパオペエ◆
- ゴコウケン+2(シガ編)
- カセンソウ+2(タイコウボウ編)



主人公たちが全員集合だ



STAGE 4-2 真なる玉座へ向かえ!

4-2は、いくつかのマップで構成されている。はじめは、大部屋のマップ。大量に登場する敵兵を全滅させると、部屋の左右にある扉が開くぞ。まずは左側の扉に入り、奥にいる鋼精を倒そう。すると真なる玉座への扉が開くので、一旦最初の大部屋に戻り、今度は右側の通路へ進もう。最も奥へすすめば真なる玉座にたどり着けるぞ。この右側の通路は、シガ編とタイコウボウ編ではマップが違うぞ。

◆手に入るパオペエ◆
- ヒデンソウ+2(シガ編)
- コウジュ(シガ編)
- ケンコンケン+1(シガ編)
- コウジュ(タイコウボウ編)
- セイウンケン(タイコウボウ編)
- ダシンベン+2(タイコウボウ編)

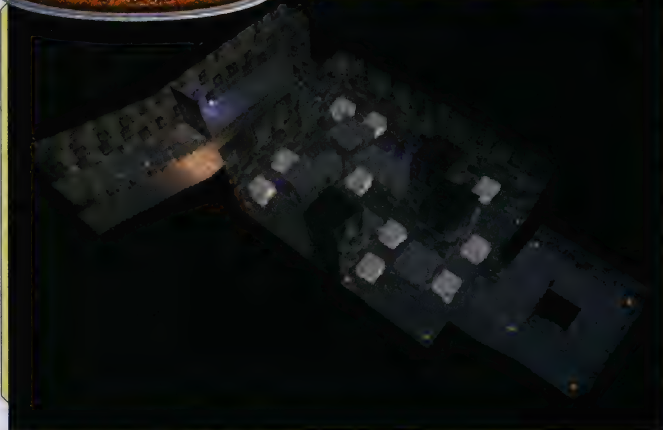


最初の部屋では破仙術を連発だ

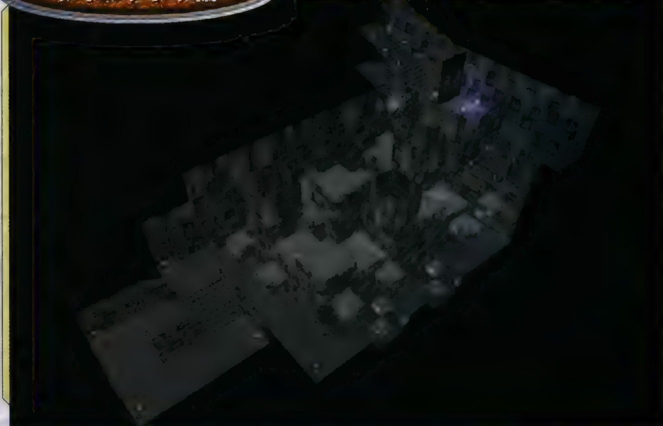


玉座への通路には動く床がある

シガ編



タイコウボウ編



STAGE 4-3 ダッキを倒せ!

このステージのボスは、ダッキ。素早く走りながら仙術を使って攻撃してくるぞ。ダッキにある程度ダメージを与えると、分身して攻撃してくる。仙術をつかったりしながら本物を見つけて、攻撃をしかけよう。

◆手に入るパオペエ◆
- ヒデンソウ+3
(シガ編でクリア時15000pt以上)
- ゴカシンエンセン
(シガ編でクリア時8000pt以上)
- ジツゲツジュ
(タイコウボウ編でクリア時12000pt以上)
- ゴカシンエンセン
(タイコウボウ編でクリア時8000pt以上)



分身して攻撃してくるダッキ



学校法人ニンドリ学園

NINDORI GAKUEN

肉は生で。

読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。巻頭ページはワタクシ、ケイ大佐がポロリンとお送りしています。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中!

●妻が胎児にはESP能力があると言って、キューブの操作の仕方や、『森+』のプレイ方法などをテレパシーで送ってます。効果があったらまた報告します。(私には遊んでるだけにしか見えないのですが…)

【鹿児島県／Pちゃんパパさん】

――胎教おるべし! でも効果ってどれぐらい待てば報告してもらえるんでしょうねぇ…。

●『ハッピィパネッチュ!』をプレイしていたら、親から「あんた何やってんの?」という眼差しが…。

【兵庫県／ビィさんさん】

――ガハハハハ。少なくとも電車の中とかではできないよね。『パネッチュ』を集団でプレイしたとしたら…。なんだか新興宗教みたいね。

●『巨人のドシン』のCMが流れるたびに、私の顔を見て「買わないよ」と言うダンナさん。わかってるよぅ。コレでも歯を食いしばってガマンしてるんだから…。

【神奈川県／ぽんなさん】

――かわいそうじゃのう。毎晩ダンナの枕元で「ドシン…ドシン…」とささやき続けるしかないね。

●友人の手帳を見せてもらったら、「Q.生まれ変わったら? A.オカマになって空を飛んでみたい」と書いてあった…。

【静岡県／うずきみきさん】

――なんじゃそりゃー。結局何になりたいのかさっぱりわからん…。

●中学の工作展で、ドクターペッパーのカンの上を切り抜いたものに「ゴミ箱」と書かれたものがあった。

【大分県／井上夜彦さん】

――あえてドクターペッパーを選んだ、その人の創造力たるや!!

●ツチノコ、エイリアン、カッパ、人魚、シーラカンス。この内でひとつだけもらえるとしたら、どれにします?

【富山県／司城千緒さん】

――そんなこと質問されても…。そうねぇ、ツチノコ? いや、エイリアン…いや人魚も…。って迷っちゃったじゃないか!! っていうかどれもいらないってば!

●『ピクミン』や『バイオ』のおかげでみそ汁が飲めません。

【滋賀県／ゆーねさん】

――み、みそ汁!?

●『森+』。ぼくの「ハナゲ村」には誰もこない。

【東京都／加藤雅弘さん】

――さびしー! でもハナゲっちゅーのはどうかと思うんだが…。

今月の目標

ドシンのように大きくなる。
ジャシンのように赤くなる。

【埼玉県／動物パークさん】

あぁ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●ひとりで留守番の夜に、ニンドリの『バイオ』のページを読んでいたら真剣に怖くなったので、ニンドリを抱きしめてみました。そしたらアゴが切れて血が出ました。なんかもっと怖くなった。

【大阪府／すずめいかさん】

●GBアドバンスに付録のシールを貼ったら、翌日全部なくなっていた。よく見ると、妹のアドバンスに全部貼ってあった。

【滋賀県／くたばれさん】

●ピンバッチ付きのカービィのガムを飲み込んだら、のどの奥に引っかかり「あぁ、もうダメだ」と本気で思った。

【兵庫県／あらかわとものりさん】

●弟が真顔で「パソコンにも体力があるんだね」と言ってきた。弟よ…それは「HP」ではなく「HP」と読むのだよ。

【島根県／風見鶏さん】

●ウチの犬は雑誌に女性キャラが出ていると、その部分をナメまくります。5月号では、ジルをナメまくってふにゃふにゃに…。

【石川県／たすくすくさん】

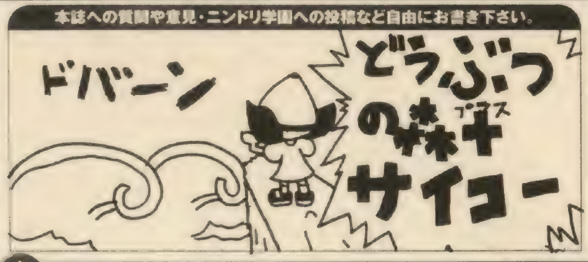
●卒業証書をもらうとき、校長の「社会の窓」が半開きだったのを発見しちゃった。

【新潟県／でんでんさん】

●ニンドリが親父の枕にされてしまい、表紙が油まみれになった。

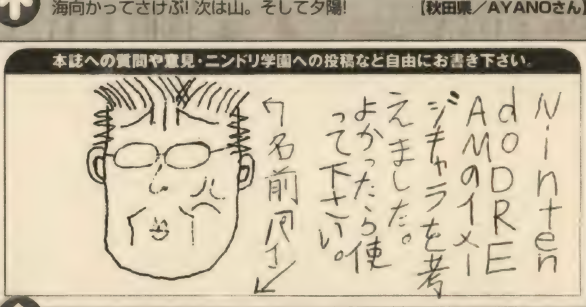
【大阪府／ラプラスひろゆきさん】

一発! 芸達者!!



海向かってさけぶ! 次は山。そして夕陽!

【秋田県／AYANOさん】



誰? 本郷さん!? 謹んでお断りいたします(笑)

【兵庫県／t.yさん】

お便りのあて先は

このコーナーでは、いろんな体験談や面白い話、やって欲しい企画などを募集しています。読者アンケートハガキの「本誌へのご意見」のコーナーや官製ハガキに書いてどしどし送ってください。お待ちしています!

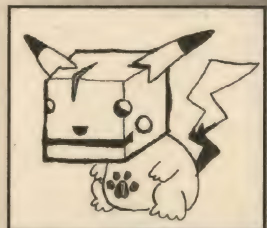
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園」係 まで

埼玉県／菊池さんの質問
「アンケートは全部埋めないとダメ？」別に、いくつか抜けててもOKですよん。
でも、プレゼントの番号しか書いてないハガキはちと寂しい…。

てなわけで、世界一フレキシブルな学校、ニンドリ学園です。投稿はお近くのポストやEメールにて24時間受付中。担当は土日が休みなハズなのに、なんで10日連続出社してるんだ…？（担当かややん）

今月の日直さん

名前：ネズミ番長
特技：立ち喰い、ヘンタイ、転生、ロケットずつき。
生息地域：トキワの森、シラチャケタ高原。



【東京都／もやしっ子さん】

意見のある人、手を挙げて！

スクウェア参入への疑念
【静岡県／人間不信かもさん】

スクウェアが任天堂ハードに参入すると知り、喜びすぎた勢いで某週刊誌を購入してしまった私だが、それを読むと任天堂とスクウェアのコメントに決定的な違いがあるのだ。

まず、任天堂側は「GCとGBアドバンスをリンクさせた新しい『FF』」や「GBアドバンスで『FFタクティクス』ともう1タイトル」といっていて、両ハードとも積極的に動いているように聞こえる。しかし、対するスクウェアのコメントは「GBアドバンスは2002年度中に新作、リメイクを含めて3〜4タイトルを予定」だそうだ。GCとGBアドバンスの連動に関しては、「可能性はあるかも」止まり。スクウェアの第2位株主がソニーであることも含めて考えると、特に据え置き型ゲーム機に対して、スクウェアがだいぶ躊躇しているような気がする。GCとGBアドバンスの連動が、ファンドキューを獲得するためだけの口実にならなければいいが…。

がんばれスクウェア！
【東京都／ルパン30世さん】

スクウェア参入、なんだか時代の流れを感じますね。「64ドリーム」の頃、N64の開発にも少なからず関与していたスクウェアがPSに行っちゃって批難ゴーゴーでしたっけ…。でも私、今は純粋にサードパーティが増えたことを喜びます。あの頃、進む道は違えども、スクウェアも「いいゲームを作る」ことを目指していたんだと思いますよ（あんまり遊んでないけど。ていうかムカついてCD-ROM割ったこともあるけど）。だってみんなクリエイターですもん。と、楽天的に信じているのですが。

スクウェアのゲームを遊んだ後で任天堂のゲームを遊ぶと見えてくることって、ありますよね。またその逆もありますし。同じハードで両方のゲームが遊べることで、そんな相互作用が起こると、私たちが遊ぶゲームの幅もずいぶん広がるんじゃないかと思います。そんな意味で、がんばれスクウェア！ といいたいです。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●ニンドリに、『スマブラDX』のホームランコンテストに隠しコマンドがあるって書いてあって、その通りにやってみたら巨人の松井が出てきた。カキーンと3000メートルかっ飛ばしていた。最後には原監督が松井を祝福していた。

【石川県／どうぶつの森ほしいよーさん】

●『スマブラDX』の隠しキャラに、たぬきちさんが出る夢を見た。しかもめちゃくちゃ強くて、戦っていた相手はみんなボロボロにされてました。「さあ、かかってくるんだなも」とかいって怖かった…。

【栃木県／コーディエさん】

●初めて『バイオハザード』を遊んだ日の夜の夢。いきなり友だちと2人でゾンビに追いかけられる。友だちがゾンビに捕まっているのに、自分は見捨てて逃げてしまった。友よスマン！

【岩手県／くりきんとんさん】

●うちの近所のホテルで、リンクとマロンが結婚式を挙げていた。その司会者は私だった。そこへゼルダが包丁を持ってわめきながら入ってきた。私は新郎新婦をかばって刺された。

【滋賀県／檜山幸代さん】

●「ゼル伝 時のオカリナ」のミドが、マスターソードを抜いて大人になった夢を見た。しかも、子供リンクが大人ミドの前で土下座していた。

【千葉県／柚子さん】

●電車でニンドリ編集部に遊びに行く夢を見た。そこで、「Drマリオって医師免許持ってんの？」という話をマッシーさんにしたら冷たくあしらわれた（泣）。

【山形県／藤伊槻さん】

●投稿ハガキがボツになる夢を見て、思いっきり寝坊して学校に遅れ、半泣きでチャリンコ飛ばしました。

【埼玉県／まるきのこさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●『巨人のドシン』のCMを見た兄曰く『巨人のドン』。ニンドリの記事を読んで母曰く『巨大のドシン』。何かがおかしい、何かが…。

【岡山県／神威魔魔神さん】

●『ファイアーエムブレム』のCM、矢がぴゅんぴゅん飛び交う中、あんなに無防備で固まって、しかも唄ってたりなんかしたら危ないと思うんだけど…。

【東京都／タイムライトさん】

●ベビィマリオがいて、なんでベビィルイージはいないの？

【愛知県／ヴァニラさん】

●『バイハザード』の主人公たちは体力ありすぎ！ オープニングとかでゾンビや犬に噛まれただけで倒れてるのに、主人公はハーブさえ使えばケロっとしてるし。ハーブもそのへんに生えてるの食って平気なの？

【千葉県／緑山田さん】

●ニンドリ学園ってチャリンコ通学OKなのかな。通学バスもあるの？（ページの上に…）

【鳥取県／クレイジーダイアモンドさん】

●キャットとファルコが結婚したら、一体どんな子供が産まれるんだろう…。

【広島県／三上春香さん】

●兄は落書きを消すための水タンク、弟は掃除機。彼らのことは、今日から「掃除屋」とでも呼ぶことにするか（笑）。

【群馬県／青いミニドラさん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
カービィとピカチュウ、さわって気持ちいいのはどっち？

・カービィ・

●あの感触はきっとマシュマロ並だよ！
【埼玉県／海馬鳴波さん】

●強く抱いたらはじけそうな恐怖感がいい。
【徳島県／りりゅりゅーさん】

●アニメでポヨポヨいってるし。
【栃木県／時さん】

●毛がなくて、今まで触ったことのない感触がありそう。
【奈良県／クリ&マロンさん】

●カービィには骨がないから。
【栃木県／まるいカービィさん】

●ピカチュウって、触ったら嫌がって放電しますよね？
【山口県／あるまんでぃんさん】

●ピカチュウは毛並みよいとは限らん。【福島県／リーフォスさん】

・ピカチュウ・

●あのほっぺ…。マシュマロみたいにプニプニしてそう♪
【愛知県／猫月姫りとるさん】

●抱いたら気持ちよさそう。
【宮崎県／氷川真琴さん】

●ちょっと電気でピリピリして、いい感じかも？
【宮城県／麻月ルカさん】

●毛並みがあるから。カービィは多分ビニール製だよ。
【神奈川県／ミッドポッホさん】

●カービィってツルツルしてそうだよね。
【静岡県／森月ひざしさん】

●電気袋をツネりたい。
【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●カービィはカビくさそう。
【栃木県／やさしいクッパさん】

―というわけで、なんかどっちもプニプニしてる対決でしたが、集計の結果72.6%対27.3%の票差でカービィの優勢勝ち！　残り0.1%は「オレの腹のほうがプニプニだ」でした。あ、あんまり触りたくないかも…。さて次回は

ファルコとC.ファルコン、筋金入りのスピード狂はどっち？
（徳島県／凍牙さんからのリクエスト）

です。真面目な考察でも受け狙いなネタでも、どしどし送ってくださいねー。

学園父母の会

少し変更

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●ある母と子の会話。子「受験が終わったんだから、隠してるゲーム機返して！」　母「んなもん、宮本さんに返してきたわよ！」　子「え～!?」　その後、ちゃんと返してもらいました。
【神奈川県／リリーさん】

●昔の東映まんがファン（「わんぱく王子の大蛇退治」とか）の母は、GC版ゼルダのリンクを見てすごい喜んでます。『時のオカリナ』のときは「キャラが「ひょっこりひょうたん島」みたい」と喜んでましたし。さすが宮本さんとほぼ同世代だ。
【愛知県／姫山ぴいちさん】

●近所の小学生を相手に『スマブラDX』にハマっているのは私だけ？
【新潟県／Linkさん】

一言、いってやって!!

●毎月そうなんですが、私がニンドリを買っている本屋さんでは、必ずニンドリが他の本に隠れて置いてあるんです。店員さんに一言いってやって！
【鹿児島県／にょろしーさん】

―そんなときは自分でニンドリを見栄えのいい場所に動かしちゃうのが吉。「ニンドリ特等席化計画」、今月の宿題です（冗談ですってば。でも実行するときはお店の迷惑にならぬように）。

●友だちが「『スマブラDX』でファルコばっかり使う奴はチキン野郎だ」といいます。チキンじゃねー、ハヤブサだ！
【北海道／ヨタメシさん】

●私の親は、私が好きなキャラクター（男の人）のことを「なんかカマっぽい」とバカにしてきます。一言いってやって！
【岐阜県／哀見ゆえさん】

―そんなときは、人をバカにする人は自分がバカなのだ、と言い返してやりましょー。

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.19

どせいさん テーブルクロス

白い布をしぼりで染めて、どせいさんのテーブルクロスを作ってみました。ひとつ向きの違うどせいさんが、いたりします。
【福岡県／マルクRさん】

――どわはははは。なんかミョーにいい味出してますね。これ、白黒だとわかりませんが赤紫色に染まった布で、どせいさんの絵が白く抜かれてるんです。

注意　**お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（喫茶店マリオ、とかね）も大歓迎ですよー。**

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキでプレゼントに応募するついでにでもプリーズ！　裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄にちょろっと書いて送ってね（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタをいくつも送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先まで。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。

広島県／ルイージさんの投稿
「母はニンドリの上でパソコンのマウスを転がします」滑り心地はどんなもんでしょ？

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

このコーナーでは、1本のソフトにスポットをあてた感想を募集しています。新作・旧作は問いませんよ！

毎月、熱〜い思いが込められた投稿をいただくこのコーナー。あまりの熱さに文字が爆発してたりして、いいことが書いてありそうも判読できないこともしばしばです（惜しいっ）。自分の好きな理由を、みんなに聞かせる感じで書くといいかもね。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。それから自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

ETC どうぶつの森+カードe

カード単体の楽しみを！

【神奈川県／キューブ森アケ版さん】

『どうぶつの森+』持ってないのに、「どうぶつの森+カードe」買っちゃったよーん。正直なところ、GC版を持っている人だけの商品って感じで少し残念。デザインされている動物たちのイラストが、カードオリジナルのイラストではなくゲームそのままなのは、ゲームの世界を大切にしているからで、決して手抜きではないと思いますが。もう少し、GC版を知らなくても「カードeリーダー」を持っていなくても、カードだけで楽しめる要素が欲しかった。たとえば、カードの裏面に書いてある文章の中にいくつかの単語が書いてあって、何枚かのカードを組み合わせると4コマまんがのようにストーリーが出来上がるとか。ボケなキャラクターにはボケな言葉が書いてあったり、ツッコミなキャラクターもいたり、友だち同士でカードを持ち合って遊べるんじゃないかと思います。

「どうぶつの森」を知らない人に、このカードでゲームの魅力を伝えようとするには、少しキビシイと思う。カード5枚で200円くらい、というのも少し割高な気がするし…。あくまで私的な見解ですけど。

最後に話は変わるけど、カードeとして言葉のプロ、糸井重里さんによる『マザー』シリーズのカードe発売を希望します。カードeリーダーで、カードに載ってるキャラクターの意外な心の中を覗けたりするんだったら、カードeリーダー買う気になるんですけど。

NGC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

感動と名作と

【三重県／せなリンクさん】

私がGC本体と『スマブラDX』を買った理由はひとつ。桜井さんが『スマブラDX』のスゴさを教えてくれたからだ。

というのも、ニンドリ1月号でのインタビューを読み返して、『スマブラDX』がどれだけ素晴らしい作品かが伝わってききたんです。私は「買わなきゃ！」と思いました。桜井さんの思う通り、「GCの推進」。

実際にプレイしてみると、知らないキャラ、知らないアイテムなんかが多かった。しかし、知らないキャラのフィギュアを見ると、新しい私なりの任天堂の世界が広がった。…今思えば、大好きなリンクと出会ったのはN64の『スマブラ』だ。ネス、C.ファルコン、サムス、フォックス、アイスクライマー、ファルコ、マルス、ロイ、Mr.ゲーム&ウォッチ。『スマブラ』2本だけで、こんなに新しいキャラと出会えた。フィギュアを含めるとさらに多くなってしまうけど、ほとんどのキャラはこの『スマブラ』で出会った。

なんというか、『スマブラ』はただ遊ぶだけでは面白くないと思う。音楽、映像、フィギュア、その他のいろんなことを楽しむべきだ。私が『スマブラ』で出会ったキャラ、知ったことは数知れず。任天堂の知らなかったことを教えてくれたのは桜井さんです。私みたいな中1の人間には、昔のゲームのことはわかりません。桜井さん、感謝しています。

一言インプレッション

●『スターフォックスアドベンチャー』、英語で話して日本語字幕…。今まで生きてきて一番がっかりしたかもしれません。色々事情があっての事だと思うが、プレイヤーが「声」によって持つ感情（イメージ）をもっと大切にしてもらいたい。もう日本語を喋るフォックス達とは会えないのでしょうか…。

【山形県／さんさんさん】

●『どーもくんの不思議てれび』を遊んでいると、肉ジャガが食べたくなる。

【沖縄県／とろとろさん】

●『バイオハザード』を何回も遊んでいると、だんだん段取りが良くなっていく自分に気付く。普段の生活もこんだけ上手に行動できれば…（泣）。

【千葉県／トゥインクルさん】

●『麻雀刑事』を今だにプレイしていますが、30話以上遊んでもストーリーモードが終わりません（100%達成してるのに）。このまま終わらないの？

【群馬県／パンツ刑事さん】

●『スナップキッズ』はプロカメラマンの気持ちがわかる。

【埼玉県／タイミングが…さん】

助けて！ゲーム救急隊

●『ロックマンエグゼ2』で、「ナイトマンV3」が手に入りません。ナイトマンをバスティングレベルSで倒すコツは？

【？？？／名なしさん】

——第6話まで進んだ状態で、アメロッパエリア1のナイトマンV2を倒しているとV3が登場するみたいだね。これを倒せば手に入ることがあるんじゃないでしょーか。レベルSにするには、鉄球の攻撃を距離を取ったり近付いたりして避ける、落ちてくる岩は影を見て避けるといいよ。

●ファミコン『ゼルダの伝説』でセーブする方法は？

【沖縄県／風波真鶴さん】

——アイテム選択画面にして、IIコントローラの上＋Aボタンを同時に押すとセーブできるよ。

※**おわび** 2002年4月号で紹介した『時のオカリナ』の投稿ですが、すっかりボヌールと勘違いしてました。正しくは、「カカシにエールに教えたメロディは、エンディングが終わってしばらくすると聞けます」でした。投稿者の長野県／ものものさん、すみませんでした。指摘してくれた三重県／鷹まるさん他多数の皆さん、どうもありがとうございました。

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

今月は、アンケートにスクウェア関係のことを書いた人が思いのほか少なかったのが印象的だったっス。

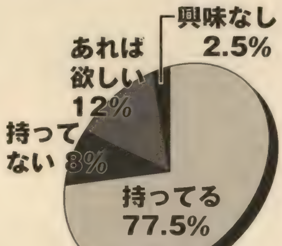
ハガキの束に郵便やさんもビックリ

アンケート集計部

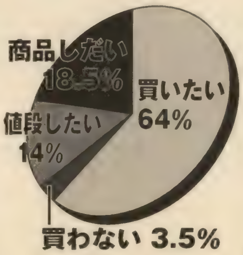
集計部部長の芳賀啄木鳥でヤンス。新しい学校やクラスにはもう慣れたっスか？　教室の片隅で、人知れず「正」の字を書き込んでいる人はいないっスか？　それはきっと集計部員です。暖かく見守ってくれっス。そんなわけで、5月号はゲーム関連のグッズについて聞きました。

Q5-1から5-3までは、こんな結果に落ち着きました。「攻略本を買う」と答えた人の中には、CDやおもちゃも買う、という人が多かったっス。

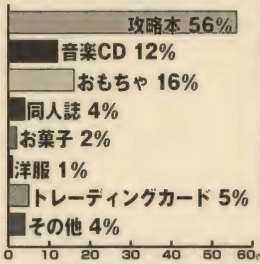
Q5-1：ゲームキャラ商品持ってますか？



Q5-2：好きなキャラの商品なら買いたい？



Q5-3：どんなグッズを買うことが多い？



Q5-4：ゲームキャラの魅力はなんだと思う？

1位 かわいい、かっこいい

2位 自分で操作できる

3位 全部

そのほか

●ごめんなさい、筋肉です…。雰囲気とかも好き。
【石川県／天然裕子さん他1名】

●世界観にハマる！
【青森県／明戸翔吾さん】

●現実にいないところ。
【北海道／柏葉鈴太さん】

Q6：ゲームキャラを好きになるのはどんなとき？

●セリフが良くて好きになる。
【富山県／NORIOさん他多数】

●一目惚れっ。
【神奈川県／山ユリさん他多数】

●思い通りにキャラを動かせたとき。心が騒いだとき。
【茨城県／村上史郎さん】

●価値観や性格に共感したとき。
【和歌山県／高橋雅樹さん】

●やっぱりゲームの中身。
【愛知県／www.jpさん】

●ストーリーのクライマックス。
【東京都／ごちそうさん】

気になる海外ニュースをお届け！

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク NIN-DORI INFORMATION NETWORK

REPORTER 大渕豊（おおぶちゆたか）
国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Monthly誌の特別駐在員でもある。

ついて良いウソ悪いウソ

この号が発売される頃にはすっかり時期ハズレですが、今回はインターネットとエイプリルフールについてお話しします。いうまでもなく、エイプリルフールの日(April Fool's Day)とは、「この日だけは嘘をついても良い日」ということで、日本でもすっかりおなじみですね。日本では以前は「4月馬鹿」と訳されていましたが、これはだまされる人のことを指します。

物の本によれば、この風習は16世紀頃にヨーロッパで始まったそうですが、古代ローマやインドを起源とする説もあり、実際のところは良くわかっていないようです。ともかく、欧米では放送局や新聞社など一般のメディアが、趣向を凝らした嘘ニュースをこの日に流していて、有名な話ではイギリスの新聞が「ロンドンのビックベンがデジタル化」と報じてだまされちゃった人もいたそうです。

海外のゲーム雑誌やウェブサイトでも、毎年本当のような嘘ニュースをでっち上げています。時として、この種のジョークが日本と欧米との文化の差を示す好例のように語られたりもしますが、最近では日本のメディアでも、特にインターネットの世界でこの種のジョークが増えてきたように思います（誰もが気軽に情報を送れるからでしょうか）。この手のジョークは、ほとんどが他愛のないものですから気にすることもないのですが、時としてあらぬ反響を呼ぶことがあります。私の関わっている雑誌のひとつ「Game Now」では、4月号でとあるゲームの嘘情報を掲載しました。これは雑誌という性質上、4月1日以前に出回ってしまうため多くの人がだまされてしまい、ネットを通じて日本でもかなりの人が引っかかってしまったようです。がっかりした皆さん、ご免なさい。

ネットの怖いところは、(良い点でもありますが)情報の発信元とダイレクトに繋がってしまうという点です。自分が見たいと思っているものを見せられると、その真偽を確かめずに信じてしまいがちです。極端な例では、個人サイトのジョークを某商業サイトが本当のニュースとして取り上げてしまうという事が起きました。インターネットのせいばかりではないのでしょうが、人というのは不思議なもので、ネガティブな情報であるほど容易に信じてしまう傾向にあります。こうした嘘も、害のないものであれば良いのですが、誰かが悪意をもって偽情報を流したときは、笑って済ませられないことが起きる可能性も否定できません。「マイクロソフトがレア社を買収」なんてジョークも、たちの悪いネタといえるでしょう。もっとも「スクウェアが任天堂ハードに再参入」とか「セガが『F-ZERO』を開発」などのビッグニュースを前にすると、何が起きてもおかしくないような気になってくるから不思議です。ともあれ、皆さんも来年の4月1日は気をつけてください。それではまた次回！

今月の「大渕豊のワンポイントレッスン」はお休みです。



デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第20講 カードeを検証する

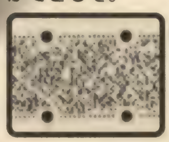
レディースアンドジェントルメン、アンドおとっつぁんおっかさん。おこんばんわ、仙人ざんす。新年度、どーすか。新しいお友達はできたかのう？　うちの会社にも新社員が入ったりと、なかなか春な感じです。で、今回は質問無しでカードeのお話を。

デス仙人とは？　学園内に出没する謎の老人（？）。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機械関係に興味を持つお子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

みんな、GBAのカードeリーダーは持っておるか？　まあ持ってないキミも読んでちょーよ。

リーダーのスリットでカードeをスライドさせ、カードに印刷された「eコード」を読み込ませると、記録されているプログラムやデータが読み込まれ、ミニゲームなんかが楽しめてしまうというのはご存知のとおりじゃな。これの仕組みは、簡単に言うとバーコードと同じじゃ。スーパーやコンビニで、商品を買うときにレジでピッと光学センサーで読み込んでやると、商品名や値段なんかのデータが表示されるじゃろ。あれのデータが多いバージョンじゃと思ってもらえばええじゃろう。

カードeは、オリンパスが開発した「リーダースキャントークシステム」が元になっておる。これは音声データををコード化して紙に記録し、そのコードをなぞるだけで音が再生されるというもので、パソコン用の周辺機器として専用プリンタやリーダーが発売されておるのじゃ。カードeリーダーの説明書を見てみると、28ページに「OLYMPUS OPTICAL」の文字を確認することができるぞ。



eコードを拡大したところ。ボケ気味なのは勘弁ね（ボケはわしの頭ではなく画像な）

カードに印刷されているeコードは、よく見ると非常に細かいドットの集まりであることがわかるじゃろう。4つの「・」で囲まれる1ブロックは3ミリ四方じゃ。その中に、32×32で計1024個のドットが記録されている。1つのドットの大きさは大体0.1ミリということになるな。なので、ほんの少し汚れたり、曲がったりしただけでも正しくデータが読み取れなくなる可能性がある。カードの取り扱いには重々気をつけようってことじゃな。

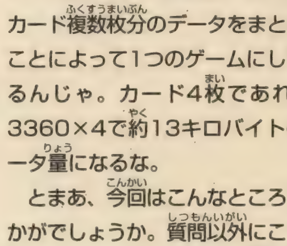
それでじゃ。その小さなドットのひとつを1ビットと仮定すると、1ブロックのデータ量は1024ビット、イコール128バイトじゃ。縦方向には28ブロックが並んでおるので、かけることの28で28672ビット、つまり3584バイトのデータを記録することができるというわけじゃ。調べたところによると、非公式ながらカードの容量は3360バイトだという情報があった。その差の224バイトには、何かしらの固定データに使用されておるのかもしれんな。「224バイト」は半端な数字にも見えるが、ブロック数の28で割ると、1ブロックあたり8バイトと、見事にきれいな数字になるのじゃ。なので、これは正しい数字じゃと考えてよいじゃろうな。じゃが3360バイトというのは、おそらくカードの縦方向に印刷された28ブロックだけのデータ量じゃろう。カードによっては縦2本とか、縦横に1本ずつのeコードが印刷されておるので、1ブロックを120バイト（一応8バイト引いてみました）としてブロック数をかけてみると、カード1枚に記録された総データ量を計算することができるぞ。

んで、たった3360バイトでミニゲームができるかというと、これは結構キビしい。付属のポケモンeカードでは、3枚とか4枚とかを読み込ませて初めて凝ったゲームが遊べるようになっておるじゃろ。これはカードeリーダー本体のメモリ内で、カード複数枚分のデータをまとめることによって1つのゲームにしておるんじゃ。カード4枚であれば、3360×4で約13キロバイトのデータ量になるな。

とまあ、今回はこんなところでいかがでしょうか。質問以外にこういうこともやるので、なにか議題のリクエストがあったら送ってちょうだいじゃよ。

今月のデス仙人 MarkII-MH

編集部かややんから怪しげな液体が届きました。「これ飲め」と。なんでも編集部の共通見解では、わしは変態飲料担当ということになっとるらしい。モノはUCCの「カフェ・ラ・シャワー」という飲料。してその実態はコーヒーコーラ。これは「混ぜるな危険」というヤツか？　気を取り直して飲んでみたら、これが結構イケました。まずコーラの味がきて、後味がコーヒー。ふむ、悪くないのう。これならドクターペッパー代わりに飲んでもええなあ、と思ったんじゃが、他の人にも飲ませてみたところ、「ま、まずいよ！　コーヒーとコーラに対する冒涜だ」という感想が得られました。わしの味覚はおかしいのでしょうか？　どうもそうらしく、全然売れないようで現在は入手困難となっておる。



1年前に新発売。今売られてるのは在庫処分品かもしれません

はみだしデス仙人　Q 大学でサークル「デス仙人sunshine部」を作りたいので公認してください。（長野県／スムサ）　A 「デス仙人さん死ね部」とも読めるのう…。ええよ、はい公認。部員名簿をわしに送るようにな。

お便りのあて先は　質問はハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係 まで

CAPCOM VS. SND 2 EO カプコン・VS・スーパーニンドリ Vol.9

CAPCOM VS. SND 2 EO カプコンバーサスエスエヌディ2

カプコンとニンドリがタッグを組んでお送りする「カプエヌ」。インタビュー企画や、春麗としてもおなじみのカプコン広報、浦沢賀奈さんと本誌ケイ大佐の対戦コーナーなどなど! コーナー名のSNDはスーパーニンドリの略ってことで。

第7回 カプエヌ流対戦道場

第7回対戦 お題：「Catan」で脳ミソ筋肉痛バトル

前回対戦の罰ゲームとして、卓上ゲーム「Catan」のキャンペーンガールを編集部に連れてこさせたケイ大佐。勝ち越しをかけて、カプコン勢3人を相手にバトルを仕掛けた。初めてのプレイだが、あっという間にカタンの虜! そして結果は…。


1人～4人用の卓上ゲーム「Catan」。価格・発売日は95ページを見てね


やり始めると、時間がたつのも忘れて熱くなっちゃいます


資源カードの交換を、プレイヤー同士で直接交渉できる


さすがのカタンギャルも悩む! 祈る! 戦略だけでなく運も必要なのだ


ゲーム終盤になると、ケイ大佐と浦沢さんの一騎討ちとなった


結果はケイ大佐の勝利。初めての人でも勝てるチャンスがあるゲームだ!

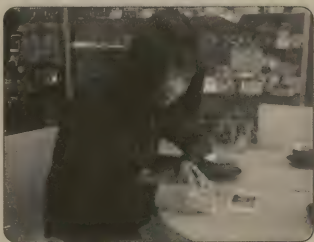
カタンのルール

六角形の土地が組み合わさってできた「カタン島」を、5種類の資源カードを使用して、道・家・街を建設しながらポイントを獲得していく。プレイヤーは、1.自分の順番になったらサイコロを振り、出た目に応じて資源カードを貰う。2.他のプレイヤーと交渉して、資源カードを交換することができる。3.道・家・街の建設などを行う。この1～3を繰り返しながら、いちばん最初に10ポイント獲得した人が勝利となるのだ。

第7回対戦の罰ゲーム

なんとここに来てケイ大佐が連勝! ついに勝ち越しとなったのだ。浦沢さんには、罰ゲームとして敗者の屈辱を味わってもらいました! でも仕返しがコワかったりして…。

対戦成績（vs.浦沢賀奈さん）
ケイ大佐：4勝3敗


敗者の証明書を作らされる浦沢さん。生写真にサインを書かされて…

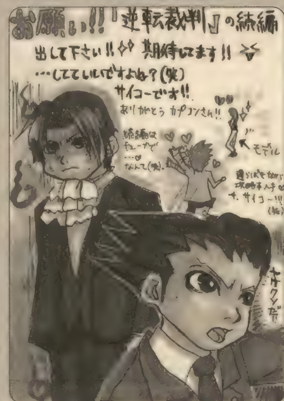


これが第7回対戦の敗者の証。妙ににこやかな所がなんかコワイ!

イラストのキモチ。



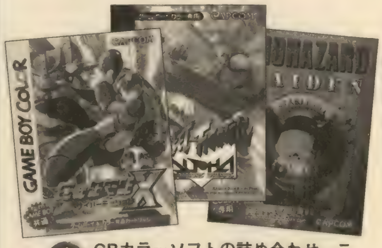
まちにまったタイトルだもんね
岡山県／栗亜さん



出る! と確信してるんだけど…
石川県／天然裕子さん

プレゼント

カプコンから発売されているGBカラーソフトを、つめあわせにして1名様にプレゼントします。プレゼント名を書いて、下のあて先まで応募してください。待ってます!



GBカラーソフトの詰め合わせ。この3本以外にもたくさんのソフトが!!

このコーナーへの感想、カプコンへのお願いや質問のおハガキも募集中です。よろしく!

お便りのあて先は 登場した方への応援のお手紙、カプコンへの質問などを募集中です。プレゼント希望の方は、ハガキの裏に住所・氏名・年齢・希望のプレゼント名を書いて右のあて先まで送ってください。このコーナーへの感想もお待ちしてます!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 カプエヌ」係 まで

?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

秋葉原 価格調査団

アキハバラ

アキハバラ カカク チョウサダン

?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥ ?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

今月の価格動向（4/11調査）

今回も、これといって大きな値動きはなかった。任天堂が最近発売した、『どーもくん』『FE封印の剣』『トマトアドベンチャー』のGBA3タイトルが、やや値下がり気味といった程度。GCソフトも安定している。

ゲームキューブタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	メモリーカード	その他
ウェーブレース ブルーストーム	RAC	6800	1980	2001年9月14日	任天堂	1～4人	12ブロック	
エクストリームG3	RAC	5800	3980	2002年3月15日	アクレイム	1～4人	6ブロック～	
NBAコートサイド2002	SPT	6800	5480	2002年3月29日	任天堂	1～4人	7ブロック	
NBAストリート	SPT	5800	4980	2002年3月22日	EAスクウェア	1～2人	10ブロック	
SSX TRICKY	SPT	5800	4980	2001年12月27日	EAスクウェア	1～2人	5ブロック	
巨人のドシン	ACT	6800	5780	2002年3月14日	任天堂	1人	40ブロック～	
GROOVE ADVENTURE RAVE	ACT	6800	5480	2002年3月20日	コナミ	1～4人	14ブロック	
実況ワールドサッカー2002	SPT	6800	5480	2002年3月14日	コナミ	1～4人	4～44ブロック	
スター・ウォーズ ローグ スコードロン2	SHT	6800	5780	2002年3月22日	EAスクウェア	1人	3ブロック	
スーパーモンキーボール	ACT	5800	4980	2001年9月14日	セガ	1～4人	5ブロック～	
ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	6800	5780	2001年12月20日	セガ	1～2人	11ブロック	GBAケーブル対応
大乱闘スマッシュブラザーズDX	ACT	6800	5480	2001年11月21日	任天堂	1～4人	11ブロック	
どうぶつの森+	ETC	6800	5480	2001年12月14日	任天堂	1人	59ブロック	GBAケーブル対応
動物番長	ACT	6800	5280	2002年2月21日	任天堂	1人	13ブロック	
バイオハザード	ACT	6800	5480	2002年3月22日	カプコン	1人	8ブロック	
ハイパースポーツ2002 WINTER	SPT	5800	3980	2002年1月31日	コナミ	1～2人	3ブロック	
バトル封神	ACT	6800	5780	2002年3月29日	コーエー	1人	6ブロック	
バーチャストライカー3 ver.2002	SPT	6800	3980	2002年2月14日	セガ	1～2人	2ブロック～	
ピクミン	ACT	6800	5800	2001年10月26日	任天堂	1人	19ブロック	
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPT	6800	3980	2001年11月15日	EAスクウェア	1～4人	29ブロック	
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ADV	6800	5180	2001年12月7日	ケムコ	1～2人	1ブロック	
ルイージマンション	ACT	6800	4980	2001年9月14日	任天堂	1人	3ブロック	

ゲームボーイアドバンスソフト価格（4/11調査）

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1人
アドバンスGTA	RAC	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1～2人
アドバンスラリー	RAC	4980	3980	2001年12月7日	MTO	1～2人
アドベンチャーオブ東京ディズニーシー	ETC	5800	4980	2001年11月22日	コナミ	1人
アニマルマニア～どきどき相性チェック～	ETC	5800	4980	2002年1月31日	コナミ	1人
アンジェリーク	SLG	5800	4980	2002年3月21日	コーエー	1人
一石八鳥	TAB	5800	4980	2002年3月28日	コナミ	1～4人
ESPN X Games Skateboarding 2002	SPT	5800	4880	2001年10月25日	コナミ	1人
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	SPT	5800	2980	2001年12月20日	コナミ	1人
EXモノポリー	TAB	5800	3980	2001年7月13日	タカラ	1～5人
ウィザードリィ サマナー	RPG	5800	4980	2001年12月21日	メディアリング	1人
ウイニングポスト for GBA	ACT	5800	4980	2001年3月21日	コーエー	1～2人
エキサイティングバス	SLG	5800	2980	2001年12月20日	コナミ	1～2人
SK8 Tony Hawk's PROSKATER2	SPT	5800	4080	2001年12月14日	サクセス	1人
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	1280	2001年3月21日	任天堂	1～4人
黄金の太陽	RPG	4800	3980	2001年8月1日	任天堂	1～2人
億万長者ゲーム～のっとり大作戦～	TAB	4800	3980	2001年11月30日	タカラ	1～4人
カエルBパック	RPG	5800	4480	2002年3月29日	角川書店	1人
風のクロノア～夢見る帝国～	ACT	5300	4480	2001年7月19日	ナムコ	1人
学校をつくろう!!アドバンス	SLG	4800	3880	2001年12月7日	VIS	1～2人
神の記述 ILLUSION OF THE EVILEYES	TAB	5800	4880	2002年3月28日	コナミ	1～2人
かわいい仔犬	SLG	5200	4780	2002年3月22日	MTO	1～2人
かわいいハムスター	SLG	5200	3980	2001年10月26日	MTO	1～2人
川のぬし釣り5～不思議の森から～	SLG	4800	3980	2002年3月15日	VIS	1人
機械化軍隊	SLG	5800	4780	2001年11月30日	ケムコ	1～4人
奇々怪界あどばんす	ACT	5200	3980	2001年10月5日	アルトロン	1人
機動天使エンジェリックレイヤー	SLG	5500	4480	2001年12月14日	エポック社	1～2人
逆転裁判	ADV	4800	3980	2001年10月12日	カプコン	1人
キャプテン翼 栄光の軌跡	SLG	5800	4980	2002年2月21日	コナミ	1人
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	ACT	5800	3480	2002年1月25日	サミー	1～2人
極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	5200	3980	2001年8月10日	アテナ	1～4人
[illegible]	ACT	5800	4880	2001年12月6日	コナミ	1～2人
筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	5800	1980	2001年7月26日	コナミ	1～2人
グラディウスジェネレーション	SHT	5800	3980	2002年1月17日	コナミ	1人
グランボ	RPG	5300	4480	2001年12月28日	カプコン	1～2人
くるくるくるりん	ACT	4800	2980	2001年3月21日	任天堂	1～4人
ぐるロジチャンプ	PUZ	4980	3880	2001年11月29日	コンパイル	1～4人
GROOVE ADVENTURE RAVE	ACT	5800	4480	2002年3月20日	コナミ	1～4人
K-1ポケットグランプリ	SPT	5800	4980	2002年3月14日	コナミ	1～2人
激闘!カーバトラーGO!!	RPG	4800	3980	2001年11月30日	VIS	1～4人
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	2980	2001年4月26日	コナミ	1人
幻想水滸伝カードストーリーズ	RPG	5800	1980	2001年9月13日	コナミ	1～2人
ゴエモン ～ニューエイジ出動～	ACT	5800	4980	2002年2月28日	コナミ	1人
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	1980	2001年3月21日	コナミ	1～4人
コラムスクラウン	PUZ	4800	2980	2001年12月13日	セガ	1～2人
コロコロパズル ハッピィパルッチ	PUZ	4800	3480	2002年3月8日	任天堂	1～2人
西原理恵子の殿堂麻雀	TAB	4800	3980	2001年9月28日	メディアリング	1～4人
THE KING OF FIGHTERS EX～NEO BLOOD～	ACT	5800	4980	2002年1月1日	マーベラス	1～2人
三国志	SLG	6800	5980	2001年11月30日	コーエー	1～8人
サンサーラナーガ1×2	RPG	4980	4380	2001年12月14日	VIS	1人
JGTO公認 GOLF MASTERモバイル	SPT	5800	3980	2001年7月26日	コナミ	1～4人
Jリーグポケット	SLG	5800	1980	2001年3月21日	コナミ	1人
Jリーグポケット2	SLG	5800	5170	2002年2月28日	コナミ	1人

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数
実況ワールドサッカーポケット	SPT	5800	4980	2001年12月13日	コナミ	1～2人
実戦パチスロ必勝法!獣王アドバンス	TAB	4800	3980	2002年3月22日	サミー	1～2人
シャイニングソウル	RPG	5800	4880	2002年3月28日	セガ	1～4人
上海アドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月14日	サンソフト	1～4人
ジュラシックパークIII アドバンスドアクション	ACT	5800	4980	2001年8月30日	コナミ	1人
ジュラシックパークIII 失われた遺伝子	ACT	5800	4980	2001年11月1日	コナミ	1人
ジュラシックパークIII ～恐竜にあいにいこう!～	SLG	5800	4980	2001年8月9日	コナミ	1～2人
スーパーストリートファイターIIX リバイバル	ACT	4800	3400	2001年7月13日	カプコン	1～2人
スーパーパズルボブルアドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月21日	タイトー	1～2人
スーパーブラックバスアドバンス	SLG	4800	2980	2001年8月10日	[illegible]	1～4人
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	3980	2001年3月21日	任天堂	1～4人
スーパーマリオアドバンス2	ACT	4800	3680	2001年12月14日	任天堂	1～4人
スーパーロボット大戦A	SLG	5800	4980	2001年9月21日	バンプレスト	1人
スウィートクッキーパイ	TAB	4980	3980	2001年12月21日	[illegible]	1～4人
スタコミ	ETC	5800	1980	2001年7月26日	コナミ	1人
スナップキッズ	RPG	5980	4780	2002年1月17日	エニックス	1～2人
スペースヘキサイト メーテルレジェンドEX	PUZ	5300	980	2001年4月27日	ジョルダン	1～2人
スロット!プロ・アドバンス	ETC	4800	3880	2001年12月28日	日本テレネット	1人
ゼロツアーズ	RPG	5480	980	2001年7月27日	メディアリング	1～2人
全日本GT選手権	RAC	5200	1280	2001年3月21日	ケムコ	1～4人
ZOIDS SAGA	RPG	5400	4480	2001年11月30日	トミー	1～2人
Z.O.E 2173 TESTAMENT	SLG	5800	1980	2001年9月27日	コナミ	1人
ソニックアドバンス	ACT	5800	4980	2001年12月20日	セガ	1～4人
大戦略 for ゲームボーイアドバンス	SLG	4980	2980	2001年12月7日	メディアカイト	1～2人
ダイヤドロイドワールド	RPG	5300	1980	2001年12月7日	エポック社	1～2人
大麻雀。	TAB	3800	2980	2001年12月15日	HORI	1～4人
タクティクスオウガ外伝	SLG	4800	3980	2001年6月21日	任天堂	1～2人
WTAツアーテニスポケット	SLG	5800	4980	2002年2月14日	コナミ	1～4人
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	3980	2001年4月26日	コナミ	1～2人
チューチューロケット!	PUZ	4800	3280	2001年3月21日	セガ	1～4人
チョロQアドバンス	RAC	4800	3980	2001年6月29日	タカラ	1～4人
沈黙の遺跡～エストポリス外伝～	RPG	5800	4480	2002年3月8日	タイトー	1～4人
鉄拳アドバンス	ACT	5300	1980	2001年12月21日	ナムコ	1～2人
トイロボフォース	SHT	5200	1980	2001年4月27日	グローバルA	1～2人
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	2980	2001年3月21日	ケムコ	1～4人
[illegible]	ACT	5800	4980	2002年3月29日	トミー	1～2人
ドカポンQ モンスターハンター	RPG	4800	2480	2001年8月3日	アスミックA	1～2人
ドナルドダック アドバンス	ACT	5300	4480	2001年12月21日	Ubiソフト	1人
トマトアドベンチャー	RPG	4800	2980	2002年1月25日	任天堂	1～2人
ドラえもんどこでもウォーカー	TAB	4800	4170	2002年3月29日	エポック社	1～4人
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	3980	2001年4月27日	エポック社	1～4人
トルネコの大冒険2 アドバンス	RPG	5980	5200	2001年12月20日	エニックス	1人
どーもくんの不思議てれび	ETC	4800	3280	2002年2月21日	任天堂	1人
なかよし麻雀 かぶリーチ	TAB	5800	2980	2001年10月25日	コナミ	1～4人
ナポレオン	SLG	4800	980	2001年3月21日	任天堂	1～2人
ナムコミュージアム	ETC	3800	1980	2001年12月7日	ナムコ	1人
信長の野望	SLG	6800	5980	2001年9月28日	コーエー	1～4人
ハイパースポーツ2002WINTER	SPT	5800	4980	2002年1月31日	コナミ	1～4人
爆転シュート ベイブレード	ACT	5300	4480	2001年12月6日	ブロッコリー	1～4人
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4880	980	2001年3月21日	アトラス	1～2人
パックマンコレクション	ETC	3800	2980	2002年1月11日	ナムコ	1人
ハテナサテナ	PUZ	5200	2980	2001年10月4日	ハドソン	1～2人
ハムスター倶楽部3	SLG	4800	3980	2002年3月29日	ジョルダン	1～4人

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数
ハムスター物語2GBA	SLG	5800	4980	2001年10月19日	カルチャーブレーン	1～2人
ハリー・ポッターと賢者の石	ACT	4800	3980	2002年1月31日	EAS	1人
ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー	ADV	5200	1980	2001年10月19日	イマジニア	1人
パワプロクンポケット3	SPT	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1～2人
パワプロクンポケット4	SPT	5800	5170	2002年3月20日	コナミ	1～2人
ヒカルの碁	TAB	5800	4980	2001年10月25日	コナミ	1～2人
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	2980	2001年3月21日	ハドソン	1人
ピンキーモンキータウン	ETC	4800	3980	2001年12月21日	[illegible]	1～4人
ファイアーエムブレム封印の剣	SLG	4800	3680	2002年3月29日	任天堂	1～4人
ファイナルファイトONE	ACT	4800	1980	2001年5月25日	カプコン	1～2人
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	980	2001年3月21日	スパイク	1～4人
ファランクス	SHT	4980	2980	2001年10月26日	ケムコ	1人
FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	TAB	5800	4780	2001年9月20日	コナミ	1～2人
ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	5800	4980	2002年3月8日	コーエー	1～4人
BLACK BLACK～ブラブラ～	RPG	4800	2980	2002年2月8日	カプコン	1人
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1人
ブレス オブ ファイア -竜の戦士-	RPG	4800	1780	2001年7月6日	カプコン	1人
ブレス オブ ファイア2 -使命の子-	RPG	4800	3980	2001年12月21日	カプコン	1人
ぼくのカブト虫	SLG	5200	1980	2001年7月13日	MTO	1～2人
ぼくのクワガタ	SLG	5200	1980	2001年8月3日	MTO	1～2人
ぼくは航空管制官	SLG	5800	1980	2001年3月21日	タム	1人
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	2750	2001年4月27日	ハドソン	1～4人
ボンバーマンMAX2	ACT	4800	3980	2002年2月7日	ハドソン	1～4人
麻雀刑事	TAB	5200	2480	2001年7月12日	ハドソン	1～4人
マジカルバケーション	RPG	4800	3480	2001年12月7日	任天堂	1～2人
マジカル封神	RPG	5800	4980	2002年3月29日	コーエー	1～4人
マリオカートアドバンス	RAC	4800	3480	2001年7月21日	任天堂	1～4人
ミスタードリラー2	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ナムコ	1～2人
みんなでぷよぷよ	PUZ	4800	3480	2001年10月18日	セガ	1～4人
MUTSU(ムツ)ウォータールーパー	ETC	5200	売切	2001年12月21日	トミー	1～2人
メダロット・ナビ	SLG	5800	1980	2001年9月7日	イマジニア	1～2人
メールでキュート	ETC	5800	4980	2002年2月11日	コナミ	1人
モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1人
桃太郎まつり	ETC	5200	1980	2001年3月21日	ハドソン	1人
森田将棋あどばんす	TAB	5800	4980	2001年7月12日	ハドソン	1～2人
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	1980	2001年3月21日	コナミ	1～2人
モンスターズ・インク	ACT	4800	3680	2002年3月1日	トミー	1人
モンスターファームアドバンス	SLG	5800	4980	2001年12月7日	テクモ	1～4人
役満アドバンス	TAB	4800	3980	2001年10月26日	任天堂	1～4人
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1～2人
遊戯王デュエルモンスターズ5	TAB	5800	3980	2001年7月5日	コナミ	1～2人
遊戯王デュエルモンスターズ6	TAB	5800	4980	2001年12月20日	コナミ	1～2人
優駿ラプソディ～♪	RPG	4800	1980	2001年6月29日	カプコン	1～2人
友情のビクトリーゴール4v4嵐	SPT	5800	1980	2001年11月15日	コナミ	1～2人
幽霊屋敷の二十四時間	ADV	4800	1980	2002年1月24日	グローバルA	1～4人
[illegible]	RPG	4800	3780	2002年3月28日	[illegible]	1～2人
ラブひなアドバンス	ADV	5800	2980	2001年9月7日	マーベラス	1～2人
烈火の炎 THE GAME	ACT	5800	3980	2001年12月20日	コナミ	1人
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3980	2001年3月21日	カプコン	1人
ロックマンエグゼ2	ACT	4800	3980	2001年12月14日	カプコン	1人
ロボットポンコッツ2	RPG	5200	2980	2001年9月13日	ハドソン	1～4人
ワリオランドアドバンス	ACT	4800	1980	2001年8月21日	任天堂	1人
ワールドアドバンスサッカー	SPT	5200	4980	2001年12月7日	ハンズオン	1～2人

●GBAソフト価格表の見方 ・定価…メーカー希望小売価格 ・秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値 ・マルチ…マルチカートリッジプレイ対応 ・ワン…ワンカートリッジプレイ対応 ・モバイル対応…モバイルアダプタGB対応



biohazard®

バイオハザード インタビュー

バイオハザードの怖い話をしよう。

※このインタビューには怖い話や笑える表現が含まれています。

biohazard®

バイオハザード インタビュー

バイオハザードの怖い話をしよう。

浪速の町にやってきたニンドリ取材班。今月はカプコンの大阪本社を訪ねて、『バイオハザード』のインタビューを敢行したのだ。怖い話はもちろん、他誌では読めない笑える話もいっぱい。三上さんの多彩な擬音表現にも注目してね。



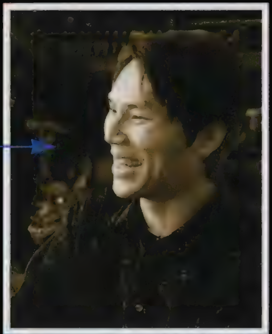
『バイオハザード』ディレクター

三上真司 Shinji Mikami

カプコン第四開発部・執行役員部長。別称「三上工房」の親方。1965年山口県生まれ。90年カプコン入社。『ハテナ？の冒険（GB版）』などの開発を手がけたあと、96年『バイオハザード』（PS）を発表し、各賞を総なめにする。キューブ版『バイオ』では、5年ぶりにディレクターに復帰

『バイオハザード』プロデューサー

小林裕幸 Hiroyuki Kobayashi



カプコン第四開発部プロデューサー。1972年愛知県生まれ。95年のカプコン入社直後から、『バイオハザード』の開発に参加。以来、バイオシリーズのほか、『ディノクライシス』などの制作に関わり、『デビルメイクライ』や、キューブ版『バイオ』ではプロデューサーをつとめた



ニンドリ取材班

写真中央はニンドリ編集長のサオヘン（文中ではサオ）。『バイオ』のハイキングモードでも何十回と死んでいる、へたっぴユーザーの代表。

写真左はケイ大佐（文中ではケイ）。PS版からのバイオマニアで、キューブ版でも登山モードをおよそ3時間でクリアする、ヘビーユーザー代表。

発売日はお店へ

サオ　『バイオハザード』の発売日はどうしてたんですか？

三上　僕は3月21日（81Pハミダシ参照）から数日間、店頭をまわってました。

サオ　大阪のお店を？

三上　ええ。開発の仕事が忙しいなかでしたが、土日に出てきたりしてお店を回ったりしたんです。

サオ　突然、三上さんがお店に入ってきて、「キャー！」ってビックリするお客さんもいたんじゃないですか？

三上　ユーザーさんはほとんど気がつかないみたいですけど、店員さんが「キャッ」って感じで気づくような感じですね（笑）。で、梅田のヨドバシカメラではデモ機のモニターの調整をしてもらったんです。

小林　画面が暗かったので（笑）。

三上　でもテレビのリモコンがなくって、どうしても調整できなかったんですよ。それでいろいろ調整してもらったんですけど、思ったような明るさにならなくて。で、2日後に様子を見に行ったら、明るさを調整してくれてたみたいで、「ありがとうございました」って、ちゃんとお礼も言いました。

サオ　三上さんがそこまでやる！（笑）。

三上　やっぱり自分のタイトルですからね。しかも今後もシリーズが続くし、ひいては大人のマーケットがゲームキューブに築けるかどうかもかかっているんです。これが売れなかったら、他のメーカーさんもキューブに参入してこないじゃないですか。業界にとって『バイオ』の発売は大きな分岐点でもあるわけで、このことに無関心である人は「業界から早く足を洗って」って言いたいくらい。このタイトルのために大金をつかってるし。

サオ　リメイクの作品としては信じられない額だったようですね。

三上　僕らは10年、20年後を見据えて、「そこで目指すものは何か？」「業界全体をもっとバランスのいいものにするにはどうしたらいいか？」ということを考えて、それで結構身銭を切ってキューブで発売したんです。今回のようなことは、カプコンという、こんなことを許してくれる会社があったこそできたことなんですね。

サオ　その意味で、任天堂も『バイオ』にとても協力的でしたよね。発表会では宮本さんが顔を出しましたし、新聞広告も合同で出してましたから。

三上　宮本さんが発表会に出てくださったのは、任天堂としての立場ではなく、いちクリエイターとしてですけどね。

サオ　そうでしたね。それでも『バイオ』にはとても協力的な印象が…。



東京の地下鉄には、『バイオ』の車内づり広告が。任天堂ハードで発売されたソフトとしてはとても珍しいことなのだ

三上　やっぱり大人のマーケットが拡大することに期待されてるんでしょうね。

サオ　今回は任天堂の京都本社に行かれることが多かったんですか？

小林　何度も行きましたね、いろんなことで（笑）。

三上　コントローラの相談にも行きました。却下されましたけどね（笑）。

サオ　僕は十字キーでの操作がとても苦手なんですよ。だから、今回は操作系に「Cタイプ」があって本当に幸せだなあって（笑）。

三上　ひゃっひゃっ（笑）。

広報　こんなにハッキリ言ってくれる人は初めて（笑）。



操作方法を選択する画面。Cタイプを選ぶと、「本当にいいですか？」という表示を出せばよかったかな？と、広報さん

サオ　Cタイプでの操作は推奨していないんでしょ？

三上　クリエイターの立場としてはね。

小林　クルマの運転みたいなもので。

三上　そう。ミッションとオートマの差なんですよ。やっぱりオートマのクルマに一度乗ってしまえば、もうミッションに

は戻れないんです。

ケイ　最初はAタイプでやってて、「まっすぐ走れないよ～。壁にぶつかってばかりだよ～」ってボヤいてたんです（笑）。

三上　ゾンビの横をすり抜けるとき、Aタイプでやるとかわせないときがあるじゃないですか。そのようなドキドキ感がCタイプでは出ないんですよね。それにコーナーを曲がるときもそうで…。クリエイターとしてはちょっと推奨できないかなあ。

サオ　（がっかりして）そうですか…。

三上　どうしても苦手な人はいるので、しゃあないかなあというところはありますね。

小林　うまく走れないこともあわせて『バイオハザード』なんですけどね。

三上　そこをミスなく操れるようになったときに、「オレってうまくなったなあ」ってヨロコブと。

サオ　なるほど。でも、上達するのを待っていたらこのインタビューに間に合わない（笑）。やっぱりAタイプに戻すべきでしょうか。

小林　もう戻れないかも（笑）。

三上　1回オートマのクルマに乗ってしまえば、もうダメでしょう。今後、いろいろ『バイオ』が出てくるなかで、楽しみ方が若干違ってくるのかなあ。

『バイオ』の恐怖の本質

サオ　発売から時間もたってることですし、今日は『バイオ』の本当の怖さについて話を聞きたいと…。

三上　はい。

サオ　このゲームでは、本当に身の毛のよだつような体験ができるわけですが、その怖さってどこにあるんでしょう。

三上　化け物が出てきて襲われて、かみつかれて死ぬ…、それでゲームオーバーになっちゃう怖さですね。映画は観てるだけでいいけど、ゲームは自分で何かをしないといけない。それに、ねらったわけではないんですけど、コントローラ操作の難しいところと相まって、体が自由にきかないことも人間が本能的に恐怖を感じる部分なんです。そこにゾンビが出てくると本当に恐いんですね。

サオ　なるほど。

三上　でも、『バイオ』の操作に慣れてしまうと、恐怖の部分がかなり欠落してくるのも事実で…。

サオ　操作がままならないほうが恐怖感が増すと…。

三上　人間て、シャワーを浴びてるときがいちばん怖いんですよ。まず目をつぶるじゃないですか。それで視覚が奪われて、シャワーの音で聴覚も奪われる。それに裸でしょ。で、シャワールームは狭くて、入り口は1つしかないわけです。そこに誰かが入ってきても、気づかないし、対処のしようもないわけです。無防備な怖さがそこにあるんです。

ケイ　ヒッチコックの映画でそんなシーンがありましたね。

三上　ホラーって、ひとつの現象だけでできるものじゃなくて、雰囲気や環境をぜんぶひっくるめて、置かれてる状況のなかで自分がどれだけ不利であるかが重要なんです。だから、たとえばシュワルツェネッガーを主人公で登場させたら怖さは半減するんです。敵を殴って倒せたり、ラリアットでゾンビの首をとばすこともできる。それに鎧なんかを着ていると噛まれないし、そうすると怖くないじゃないですか。だから、主人公を子供にするば恐怖は増すんですね。武器も持てないし。でも、ホラーとは全体のなかで怖さが決まってくるものなので、「これが怖さだ」と一言で言い切れるものではないんですね。

サオ　ゾンビをいくら怖そうに描いても、それだけではダメだと。



→「バイオ」に登場するゾンビたちは見た目にもとても怖いけど、人間時代にはそれぞれ楽しい人生があったはずなのだ

三上　『バイオ』がほかのホラーと違うところは、恐怖を自分の行動によってうち消すことができるところなんです。基本的に『バイオ』って、「怖いよ～、怖いよ～」ってプレッシャーがググッとかかったなかで、ショットガンで「バーン」と撃って、「ふう～助かった」。これの連続なんです。

サオ　緊張と弛緩の繰り返し…。

三上　そこが他のホラーゲームとは一線を画しているところなんです。だから、純粋に最高の恐怖を味わうという意味でいうと、実は向いているシステムではないんですね。ホラーもので『バイオ』よりも怖いゲームはありますけど、そのほとんどのものは2～3時間続けるとしんどくなるんです。ストレスのはけ口がないから…。

サオ　敵を攻撃できないから、ストレスがたまると。

三上　「何とか生きのびよう」と思いながら、敵に対して手も足も出せなくて、ただ逃げるだけでは、映画とどこが大きく違うのかと。そのような身構える恐怖をゲームにして面白いものになるのかと言われれば、僕は「否」と考えて、敵を攻撃できるようにしたんです。そういった考えにいたるのに、何が唸るようなヒントになったかというと、映画「ジョーズ」のラストシーン。あれ、めちゃくちゃスカッとするんです（笑）。

サオ　本当にそうでしたね。

三上　あのラストシーンって、緊張と弛緩のメリハリがきっちりついているじゃないですか。マストがぐっと倒れてきて、何も手が出せないような状況のなかで、ライフル1挺もって、やらなければ自分がやられるという天秤状態。

サオ　緊張が大きかったからこそ、ジョーズをやっつけたときの爽快感も大きいわけですね。

三上　ちなみにロケットランチャーを使えるようにしたのは、映画「グリズリー」がヒントになってるんです。巨大な熊をロケランで倒すんですよね。だから、ゾンビの頭を吹っ飛ばす快感は「ジョーズ」から、最後のロケランは「グリズリー」。それで「グリズリー」のDVDを買ってきて、「これよ、これ、これ！ロケットランチャー。知らんやろう、この映画」って、スタッフに観せたくらい（笑）。



↑「バイオ」の開発室に置いてあったDVDの山。やっぱりホラーものが多いのだ

映像的な恐怖

サオ　恐怖を演出するために、映像面ではどんなところに気をつかいましたか？

三上　やっぱり画面の暗さですよね。それに視界がままならないところ。カメラの切り替えで死角を作るということですね。ユーザーにとってはモニターに映っていることがすべてなので、直線の廊下でもカメラのカットで先が見えないという状況が作れるんです。見えないところに何がいるかわからないので怖いわけですね。

サオ　それにも、視界が自由にならない、不自由さゆえの恐さがあるわけですね。

三上　『バイオ』にとってゲームオーバーというのは恐怖というより緊張感なんです。それで『バイオ』でめざしたのは、ゾンビがそこに立っているだけで恐いと感じる本能的な恐怖なんです。（ゾンビ特有のポーズを取りながら）こんなふうに寄ってこられたら、（のけぞりながら）こうなるじゃないですか～。どこで、そんな感覚を得たかというと、弟から「うぇぇ～っ」ってやられたことがあって。

サオ　弟さんがゾンビのまねを？

三上　ゾンビのまねじゃないですよ（笑）。「うぇぇ～っ」って言いながら、いきなりしがみついてきたことがあったんです。しがみつこうとする人間に対しては、それが肉親であっても、本能的にはねのけようとしちゃうんです。でも、オネエチャンが「だっこ～」と言いながら抱きついてくると、ちょっとニュアンスが違ってきますけどね（笑）。

サオ　確かに（苦笑）

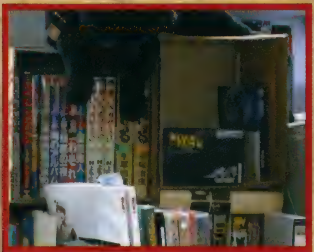
三上　ところが、死にかかっている人に「うぇぇぇ～助けてくれぇ～～」と言いながら来られると、好きな女の人であって

ハミダシゾンビ①
「バイオハザード」の正式な発売日は3月22日。初代「バイオ」が発売された「記念日」ということで、この日に決まったようなんだけど、実は前日が祝日ということもあって、21日から店頭で買うことができたのだ

も反射的によけようとするんです。そのへんをよく表現できてるのが、村上もとかさんの「赤いペガサス」。

サオ　20年以上も前の漫画ですよね。

三上　主人公のチームメイトがレースでクラッシュして、マシンが炎上するんですよ。主人公は、燃えてるなかから助けだそうとするんですけど、チームメイトは燃えさかる炎のなかで主人公にしがみつこうとしたわけです。それでチームメイトを突き放して逃げ帰ってくるんですね。で、仲間からは、「あの火のなかに普通は助けに行かない」と言われるわけです。「勇気があるやつだ」と讃えられるわけです。でも主人公はブルブル震えていて、「どうした?」って聞いたら「許してくれ。オレは人を殺した…」って。あれ、僕大好きなんです。だって主人公の血液型がすごくレアで…(しばらく「赤いペガサス」の話が思い入れたっぷりに続くが、誌面の都合で省略)。



三上さんの机の本棚にあった「赤いペガサス」。そのほかにも「三つ目がとおる」などのマンガもあったのだ

サオ　話を戻します!　テーマは『バイオ』の怖い話(笑)。

三上　そうでしたね。えっと、本能的に怖いということで言えば、今回イケてると自分でも合格点をつけられるのが、ハンターに足をやられたときのリアクション。(足を押さえて怯むポーズをとりながら)こうするじゃないですか。他にもっと強いダメージを受けることがあるんですけど、本能的に「足がやられた、痛いっ!」っていう感じが伝わるじゃないですか。それに足を押さえている間は、次のモーションに移れないし。

ケイ　あれはすごく焦りますね。

三上　あと、敵がいないときは普通に後ろへ下がるんですけど、敵が近くにいるときはのけぞるように下がるわけです。

サオ　そうそう。

三上　そんなリアクションを観ることで、ホラー感が増幅されるんです。あくびが人にうつるのと一緒(笑)。注射を打ってもらうために並んでるときに、先に打った人がとても痛がるのを見て、(ブルブル震えながら)自分も「うう〜っ、痛いっ、痛いっ」ってなるでしょ。

一同　(爆笑)

三上　あれと一緒ですよ。『バイオ』ではいろんなところで、ホラー感を本能的に感じられるテクニックを使っているんです。ただ、自分が怖いと感じる瞬間は、個人差があるんですよね。

サオ　そうですよね。

三上　だから、その人の緊張度合いをはかれるようなコントローラがあって、それにあわせてモーションが変わるみたいなことができへんかなあと。

ケイ　N64には似たようなシステムがありましたね。耳たぶにつけて心拍数をはかる「バイオセンサー」。名前もピッタリ(笑)。

小林　確か『テトリス64』で使ってましたね(笑)。

三上　あと、慣れちゃうと怖くなくなっちゃうんですよね。高速道路を100キロでは走っていたら、スピード感が感じられなくなるのと一緒で、慣れは大敵なんです。これから『バイオ』シリーズが出てくるので、そういうところを「何とか打破せんといけんなあ」と考えたのが……「電撃コントローラ」!

一同　(爆笑)

三上　電気が走るんですよ。これは恐い(笑)。ゾンビに1回噛まれたら、ゲームオーバーじゃなくって、もう手がしびれちゃう(笑)。

ケイ　死んじゃうかも(笑)。

小林　おじいちゃんはやっちゃあダメ(笑)。

サオ　血圧を測って、ちゃんと健康診断も受けた人じゃないと遊べない(笑)。

三上　そうなるとゲームをやってくんないですよね(笑)。

インビジブルで最高の恐怖を

サオ　『バイオ』では単独で行動することも、恐怖感を増幅させてますよね

三上　そうですね。やっぱり仲間が一緒にいると怖くないんです。足音ひとつとっても、何人もいると煩雑になっちゃうんですね。音で言えば、「ガザガザガザ」っていったあとで、「シ〜〜〜〜ン」となって、最後に「コトッ」っていうのが生きるんです。誰だっけ、真っ暗でやってて新聞受けの話は?

広報　僕です。昨日の夜中にずっと『バイオ』をやってて、明け方の4時くらいにシーンとしているところに新聞が届いて、新聞受けの音がすご〜く響いたんです。それで本当にビクッとして(笑)。

三上　静と動のメリハリがあると、人間って緊張が高まるんですね。「古池や蛙とびこむ水の音」ってありますけど、そのような要素はホラーのなかで生きているんです。(大きな声で)ホラーには日本の心が生きているんですよ!

一同　(笑)

三上　あの俳句のすごさは大人になってからわかったんですけど、それまでとても静かであるということが、カエルが池に飛びこむ音によって知らされると。だから、人間は静かだったり、逆に騒がしいという認識は最初にするだけで、慣れちゃうと何も感じなくなるんですね。

サオ　イヌに襲われたときに、体がゾクッとしたんですけど、あの恐怖はスピードに対してなんでしょうか?

小林　ゾンビとは違う動きですからね。

三上　あれはお祭りですね。静かな場所で密談してるところに突然…(大暴れするアクションをしながら大声で)「お〜りゃあ! ガシャン! ガシャン!」ってやられたら、(身をかがめるようなポーズをとって)こうなるじゃないですか。

一同　(爆笑)



東側1階のL字型廊下で、最初に登場するゾンビ犬。動きが速いだけに、飛びかかられると、身の毛がよだつ恐怖に襲われるのだ

三上　あの前の部屋って、ゾンビは出していないんですよ。出ても「寝ゾンビ」くらい。わりとゆったりとしたテンポで箱に乗ったり、押したり、淡々と作業をこなしていって、ガチャッとドアを開けても、「ああ、まだ何も出ないなあ」っていうのがしばらく続いたあとで…、突然出てから大騒ぎ〜!　「うぁぁ〜っ!」って。あそこは1本道なので、ビュ〜ッと行って、廊下に出てドアをバタンと閉めて、それで1つ収束するわけです。

サオ　なるほど!

三上　パニックになったあとで我に返るみたいな。それでアップカットを1つつけたんです。そしたら、「わあ、自分(ジルorクリス)のアップだ!」ってビビった人もいたようですね。



ジルのアップ。あまりにきれいな映像なので、「あ、ムービーがはじまるんだ」と勘違いして、コントローラの手を休めた人も多かったはず

ケイ　今回は確かに自分のアップがくると、ヤバイと思うことはありますね(笑)。それから、ジル編でリチャードを助けたあと、そこに彼がうずくまってますよね。それで、そこを通るたびにリチャードがもぞもぞ動くので、慌てて銃をかまえたり(笑)。

三上　あれ、意図は何もないんですけど、怖いですね。

ケイ　「こいつ焼いてやろうか」って思うくらい(笑)。

小林　実は『バイオ』って、ゾンビも何もいないときがいちばん怖いんです。

三上　旧作のときはそうでもなかったんですよ。視界に入っていなくても、音によって「そこにいる」という認識をしたり、最初に「振り向きゾンビ」にひどい目にあっているといったことが積み重なって怖さにつながっていったんです。でも、今作では、そういうところが欠落しているんです。だから、画面から見えなくても、「あ、ゾンビがいる。けど怖くない」みたいなところがあって…。そのかわりゾンビの気配すらしないときのほうが、実は怖いというおかしな現象が起こっているんです。それで「ゾンビは見えないほうが怖いよね」って(笑)。

小林　そんな発想もあって「インビジブル」になったんです。

ケイ　なるほど。

三上　本当はインビジブルを最初から

ハミダシゾンビ②
今年に入ってから、PS2でネットワーク・バイオハザード(仮)が発表された。しかし、三上さん率いる開発第四部が手がける本筋の『バイオ』はゲームキューブでしか遊べない。そういう意味で「GC独占供給」なのだ

遊んでほしかった…。

小林　最初の段階ではインビジブルが本編のメインになるはずだったんです(笑)。

三上　「なるはず」って言うけど、その話、1日で終わったやん！

小林　1日だけ可能性はあった(笑)。



血しぶきが見えても、ゾンビは見えないインビジブル(「見えない」という意味)。このモードの出し方は57ページで紹介しているぞ

広報　インビジブルモードを出せるということは、何度も『バイオ』をやって、すでに敵の位置をすべてわかっていますから、あとは敵をどう退治するかという問題だけじゃないですか。でも、最初からインビジブルをやるとどうなるか(笑)。

サオ　もう1歩も前に進めない(笑)。

三上　最初から何も見えないというのは、ゲーム的にとても新しいんですよ。五感のなかでとくに聴覚をフルに発揮しないといけないし、予測も大事になりますよね。どこにゾンビが何匹いるのか…。それを聴覚だけを頼りに…。もうヘッドホン状態ですよね。で、撃つときは倒れたゾンビにムダ弾を使いたくないから、音に集中して、ドサッっと聞こえたら、「あ、倒れた」と判断して。で、倒れたら今度は死んだかどうかを確認しなきゃいけないわけで。で、1匹やっつけて、「倒した、倒した、ヤッター」って喜んでいるところにガブッっと噛まれて、「うおお～、もう1匹おった！」って。

広報　手前にいるのか奥にいるのかもわからないし。

三上　そう。「遠くにいるから安心や」って思いながら、「パン、パン、パーン」って撃ったら、目の前に血がドバッとひろがって、「うおお～！　こんなとこにおったんやあ！」って。それで挟みうちにあうと結構きますよ。だから、最初からインビジブルできると面白いなあと思ったんですけどね。

小林　で、最初に出すことが却下されて、それで「クリムゾン・ヘッド」を登場させることにしたんです。

三上　だって、今作はリメイク版なので、すでに操作に慣れてたりとか、ゾンビとの間のとりかたとか、だいたいのことはわかっているユーザーさんも多いじゃないですか。何度も『バイオ』で遊んできた人たちに対して、新しいシステムを使っても、「新たに遊んでもらうのは厳しいね」という話をしてたんです。でも、最初にインビジブルをやると…。それができるメモリーカード59を出そうかな？

一同　(爆笑)

三上　でも、難しすぎると投げちゃうと思う。オート照準もできないし。

サオ　そうなんですか～。

三上　オート照準ができたら、ゾンビがどこにいるかバレるじゃないですか。で、銃をかまえてもどこにいるかよくわからん。「おお、おるやん。でも、どこにおるんや？」って。「距離はどのくらい？　ゾンビ？　それとも？」って感じで。

小林　動きの速いゾンビがいると思ったら、実はハンターだったりとか。

三上　足音をちゃんと聴いておけば、わかるようになっているんですけどね。

恐怖のクリムゾン・ヘッド

サオ　クリムゾン・ヘッドも怖いですね。

三上　そうですね。でも反則なんですよ。もともとゾンビというのは強いものじゃなくって、生理的にイヤなもので…。女性がイヤなタイプの男を見たときに、「同じ場所で息するのもイヤッ！」って言うじゃないですか。

一同　(爆笑)

三上　それで「なんで？」って聞いても、「イヤだからイヤなの」って言われるだけじゃないですか。そこが『バイオ』の魅力だったんですね。でもクリムゾン・ヘッドには、「グォ～！」って襲ってくる勢いと強さがあって、しかも動的で。だから動物チックなんですよね。

サオ　確かに獣に襲われるような恐怖がありますね。

三上　少しイヌ寄りのイメージに近づいてくるんですよね。それでもゾンビでいられるのかと考えると、ゾンビの亜流になっちゃうかなあと。でも、『バイオ』に慣れちゃった人を怖がらせるためには、あれくらいテンションを変えないと、怖がってもらえないだろうと。

サオ　慣れてないともっと怖いです(笑)。



こいつが動き出すと、全身の毛が総立ちになってしまうくらい怖いクリムゾン・ヘッド。早く燃やしとけばよかったと後悔

三上　もうひとつ方法論があったんです。それはまったく人と同じ動きにしちゃう。ほとんど人間なんですね。

サオ　ああ、なるほど。

三上　あまり腐ってないし、顔の一部がアオッちろくなっていて、振り向いたらベロッとはがれている程度で。そんなヤツが普通にツツツッーと歩いてきて、ナイフでグサグサグサッと刺して。これが実は怖いんですけど。

サオ　ホントに怖そう(笑)。

三上　でも、それって思いっきり人間じゃないですか。人間相手に銃は撃てないですよね。旧作を作るときから「いちばん怖いのは人間だよね」という結論が出ていて、「でも人間は撃てねえよ」って。ゾンビは人がいったん死んで、それが生き返ったものだから怖いんです。このポイントは「人が」なんです。デザインコンセプトとしては、「人がいったん死んで、それが生き返ったもんだけど、位置づけとしてはモンスターの部類にしようよ」と。それで心おきなく撃てるようになる。でも、まったくの人間にしちゃって、それを撃ってると、嫌悪感が積み重なって、頭が吹っ飛んだら、さらに嫌悪感が増幅されるわけです。

サオ　ゾンビって、必ずしもやっつけなきゃいけない存在ではないんですよね。

小林　ないです。

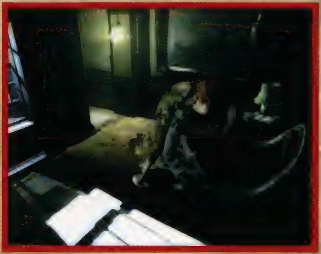
サオ　ほかのゲームでは、出てきた敵はかならずやっつけて、それでクリアしていくのが基本ですが…。

三上　だから、旧作で新しかった部分は、必ず倒すんだという決めつけではなくって、ユーザーは逃げてもいいし、逆に闘ってもいいと。それで攻略するときに、よく通る道のゾンビは倒しておこうとか、プレイヤーごとに戦略を考え、自分なりに生き残って、それでクリアするところがゲームらしいと思ったんですね。で、最初に登場するゾンビだけは特別に強くしてるんですよ。

サオ　そうなんですか。

三上　わざと、なかなか勝てないようにしていて、「勝てない、勝てない」とぼやくなかで、初めて「逃げる」ことを覚えるんです。『バイオ』の本質は闘うことだけじゃなくって、逃げる手もあるということを、どうやったらプレイヤーに覚えさせられるんだろうと、いろいろ考えて…。「最初のゾンビを強くすっか！　それしかないっ！」ってことになって。

サオ　ジルは大食堂に逃げさえすれば、バリーがやっつけてくれますが、でも、それに気づくまでに3回死にました(笑)。



最初のゾンビ。こいつをやっつけられなくて、泣いたプレイヤーも少なくないはず。ジルも、クリスも、腕に自信のない人は逃げるが勝ち

三上　それ、「闘っちゃあダメ」というメッセージだったんです。社内の人間からも、「三上君、これ難しすぎるよ。最初のゾンビで3回も死んだけど」って(笑)。「『バイオ』はそういうゲームですから」と答えたんですけどね(笑)。

サオ　あのイヤ～なゾンビの声はどういう風につくったんですか？

三上　今回は、ハリウッドで映画の効果音などを作ってるサウンデラックスという会社と共同製作したんです。

サオ　サウンデラックスって、アメリカ版の「ゴジラ」の鳴き声なんかも作った会社のようですね。

三上　その会社にはいろんな音のサンプルがあるので、そこから抽出してそれを加工して使ったんです。ただ、生き返るゾンビの声はこっちのスタッフの声で、森君といいます(笑)。

一同　(笑)

三上　デキがいいよね、森君って(笑)。ただ、本人の声かどうかわからないくらい加工しているんですけどね。

サオ　そりゃあそうでしょうね。

ハミダシゾンビ③　インタビューが行われたのは、「カプコン研究開発ビル」。このビルが本当にビックリするくらい立派なんだけど、1階のフロアにはなぜかたくさんのマウンテンバイクが…。自転車部の人たちが所有しているんだとか

三上　ただ旧作ではかなり残ってましたね。企画マンとか誰でも彼でも使っていて、ユーザーさんにはわからないんでしょうけど、僕らにはわかるから、「こいつ、誰の声やろう？」「おまえやないんかい！　このゾンビは!!」って（笑）。

一同　（笑）

三上　音づくりに関しては、効果音がとてもよくできたと思いますね。

ホラーゲームを作る愉しみ

サオ　洋館のモデルはあるんですか？

三上　特定のモデルはないんですけど、異人館はひととおり観ましたね。

ケイ　神戸にある異人館？

三上　そう。最初の立ち上げのときは、洋館から脱出するゲームでもいいかなという気持ちがあったので、神戸に行って…。でも僕、異人館の3軒目でだいぶアクビが出るようになったんです。

一同　（爆笑）。



神戸の異人館とは、明治時代に建てられた外国人住居のこと。現在は観光地になっており、30数軒のおしゃれな家を見学できるのだ（写真は異人館を紹介するホームページ）

三上　最初はスゴイと思ったんですよ。天井の高さも3.5メートルくらいあって、ドアもでっかくて、「スゲエよな～、本物は！」って（笑）。「やっぱり、外人の作るものは違うよな～」って最初の1軒目はすごい感動して、2軒目で「うんうん」と納得して、3軒目になると…「もう帰ろう」って（笑）。

一同　（爆笑）。

三上　僕、取っつきはすごくいいほうなんですけど、冷めやすいんですね。「こういうのだけじゃなくって、違うのも欲しいよね」ってことになって。だから、舞台が洋館のなかだけで全うできなかったというのも、そんなところにあるのかも。

サオ　なるほど。

三上　「川口浩探検隊」がすごく好きだったんです。だから、屋外もちょっと欲しいなあって（笑）。

ケイ　今作では増築をかなりやってますよね。前作では行けなかったティールームの先があったり…。

三上　最初は行けない予定で作っていたんですけど、プレイの最初の段階で「旧作とは変わっている」という認識をユーザーさんにもってもらいたかったんです。スタッフの総意として「あまり洋館に手をつけたくない」というのはあったんですけど、あまりに変わっていないのも能がないし、どうせ変えるんだったら初っぱなのツカミの部分で変えようということになったんですね。

ケイ　なるほど。

三上　でも、いざ増築しようとしたら、空いてるスペースがドアの幅ギリギリで。スタッフからは「もう変えられない」と言われながらも「ほら、イスをちょっとこっちに寄せて。そしたらギリギリ入るやん」とか言いながら。

小林　一度壁を作ったやつをわざわざ開けたんですよ。それに、ホール正面も最初は絵がかかっていたところに扉をつけたんです。だからパッケージを見ると、扉がついていないんです。それに壷がちょっと小さかったり。



パッケージ用のホールの写真。79ページの正しい写真と比べてみると、壺などのデザインが確かに変わっているのだ

ケイ　気がつかなかった～（笑）。でも、ホールって唯一安心できる場所だったのが…。

三上　（うれしそうに）あ、開けちゃいました？

ケイ　玄関の扉、開けちゃいましたよ～（笑）。どんなムービーになってるのかなあと思って。しかも、あのイヌ、階段を上るじゃないですか？

小林　（こっちもうれしそうに）どのくらいのタイミングで開けました？

ケイ　ティールームの先の廊下の存在に気づいてない段階です。

小林　ああ、ハマっていたんだ～（笑）。

三上　それでハマって大変で、外の様子でも見ようと（笑）。

ケイ　で、弾もないし。イヌはチョロチョロしやがるし（笑）。

三上　あれは旧作からのつなぎですよね。「旧作を知ってる人が開けてくれへんかなあ」ってワクワクしながら作ったんです。



旧作では玄関の扉を開くと、ホールに侵入しようとするイヌのムービーしか流れなかったのが、今作ではやっかいなことに

サオ　普通のゲームって、ドアが開くことで新しい世界が拡がって、ワクワクするんですけど、『バイオ』はイヤですよねえ（笑）。それなのに、どうしてゲームを進められちゃうんでしょうね。

三上　クリアしたいという気持ちと、新しいものを見たいという気持ちが勝つんでしょう。

サオ　好奇心ですね。

三上　そんなキモチがなかったら、ドアがギィ～と開いて、「ウゥゥ～」って言われたら、「はいサイナラ」って感じですよね。

ケイ　確かに（笑）。

三上　でもクリアしたいし、新しい世界を見たいし。

サオ　でも、こいつらとは関わりたくないって気持ちもあって。

三上　そのへんは、僕らはゲームを作っていて感覚がマヒしちゃってますからね。

サオ　開発期間は1年と2ヶ月でしたよね。こんな怖いゲームを作っていて愉しいんですか？　夢に出てきたりしないんですか？（笑）。

三上　夢には出てこないですね。何が愉しいかというと、落とし穴を掘っているようなものですよね。

サオ　ああ、なるほど。さっきの玄関のイヌみたいに。

三上　人を穴に落とすために、1年2ヶ月かけたようなもんです。

サオ　キモ試しをするとき、隠れて脅す側は愉しかったりしますよね。

三上　キモ試しだと30分程度隠れていればすむ話ですけど、こっちは「1年2ヶ月」ですからね。でも、やっぱり旧作を作ってるときがいちばん愉しかったかな。初めて落とし穴を掘るような感覚。テストプレイを社内の人にたのんで、「落ちんのかなあ。落ちてくれるのかなあ」と不安になりながら見ていたら、最初のゾンビ犬で怖がってくれて、（突然立ち上がって、手をたたきながら大声で）「よっしゃー!! 落ちたー！ 落ちたー！」って。

一同　（爆笑）

小林　「ここをちょっと歩いてみて」みたいな感じでやってもらったんです。

三上　そいつ、『ロックマンDASH』のディレクターで、僕の同期なんです。それで最初のテストプレイにつれてきて、「ちょっとやってみてよ」って言ったら、ビビリながら「おぉぉ～」って。「よっしゃー！　落ちたー!!」って（笑）。

アイテムはよく調べよう

サオ　今回の『バイオ』は、アイテムをじっくり調べる必要がありますよね。

小林　かなりね。

サオ　首輪のアイテムで、コインが出たからそれで安心しちゃって。

三上　ああ、それで「死の鎧廊下」でつぶされるパターンに（笑）。

サオ　ぐしゃっと（笑）。それで岩崎（ケイ）に電話で聞いたんですけど、まさか、にゅるにゅるって鍵がのびてくるとは（笑）。

三上　あれ、後づけだったんです。

サオ　でしょう（笑）。

三上　メダルと鍵というのがリンクしなかったんで、「鍵の形状にしてよ」って言うたら、にゅるっと出てきて。だいたい、ジャックナイフのようにピッと開くのが普通じゃないですか。そんな変更をするんかなあと思っていたら、まさかくりくりっと回って、警棒のようにボヨヨヨ～ンって伸びてくるなんて（笑）。僕もビックリしたんです。「おおお、伸びたぞお～！」って（笑）。

一同　（爆笑）

三上　それを作った人は武器関係をぜんぶやった人で、武器に関してすごく詳しいんです。そいつがやったから警棒のようになったんでしょうね。でも、彼は田舎出身なのでタケノコがヒントに

ハミダシゾンビ④
「川口浩探検隊」は、1977年からおよそ10年間にわたってテレビ朝日で放送されたスペシャル番組。「地上最大の毒蛇デビルファングを追え！」などの奇抜なタイトルで、視聴者の人気を集めていたのだ

なったのかも。タケノコの法則で、「伸びるときはきっとこうだ」って（笑）。発想のもとはどっちかですね。



コインがにゅるにゅる伸びてカギになる。コインがカギになるって変だけど、にゅるにゅる伸びると、とってもうれしいのだ

小林 今回はアイテムがいろいろありますからね。

三上 1個1個のデザインも凝ってますよね。じっくり見るとよく描き込んでるなあって感心して。でも「別にそこまでの指示を出したわけじゃないんだけどなあ」と言ったら怒るんです。「手ぇ抜いていいんですか！」って（笑）。

サオ あははは。タイプライターもネット通販で本物を買ったそうですね。

三上 そう。でも買ったんじゃなくって、買わされたんです（笑）。

小林 「これいいでしょう？ 買ってくださいよ～」って、おねだりされて（笑）。

サオ もちろん経費で？

三上 経費じゃないですよ。僕の自腹。

サオ 太っ腹ですね～（笑）。

三上 今回は部長職とディレクター職の2足のワラジをはいていたので、現場にベッタリというわけにはいかなかったんですよ。それで優秀なスタッフを信用して任せて、好きにやってもらってたんです。そしたら奴らが頭にのって、「タイプライター買えや」とか言い出したりして（笑）。そんなことを言われるたびに、「オレの肩書きを言うてみいや！ 部長って呼んでみろ、おまえ！」って説教したんです（笑）。

一同 （爆笑）

三上 そのときからですよ、僕の席に「第四開発部部長」というカンバンが貼られるようになったのは。（下段コラム参照）

広報 ある日突然、紙がぶらさがるようになったんです（笑）。

三上 でも普通に貼るとわかりづらいから、棒に張り付けて、立体的に見えるようにしてるんです。時代は3Dですからね（笑）。

サオ その開発室を見るわけにはいかないですよね。

三上 え？ いいですよ。

サオ 本当ですか？

三上 写真も撮っていいし。

サオ わざわざ大阪まで来た甲斐があった！（笑）。タイプライターも撮らせてください。

小林 タイプライターはあるのかな？

開発の後半は隅っこに置いてあって、とても扱いが悪いんです。

三上 それを見たときは、また怒りましたね。「オレに買うだけ買わせといて、資料として使いおわったらコレかい！」って。

レベッカで萌えよう

小林 コスチュームチェンジは見ましたか？

ケイ 画像はいただいていたんですが、ユーザーには楽しみにしてほしいので、先月号ではわざと載せなかったんです。

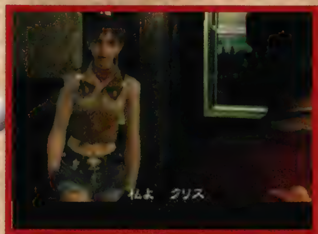
三上 僕も最初はお楽しみということを考えたんです。どっちかと言うと、リアルサバイバルやインビジブルといったゲームとしての面白みを出したかったんですね。でも、そういうのって今のユーザーさんにとっては、あまり食いつきがよくないじゃないですか。それで、コスチュームほしさにプレイしてもらってもいいかなということで、最初に発表することにしたんです。

ケイ もちろんこのインタビューの掲載号では紹介（57ページ）します。

三上 でも、出すんやったらページいっぱいで出してほしい！ 中途半端はよくない！ アップでバーンと出して！

小林 あまり大きく出せるようなイラストはないですよ（笑）。

三上 （小林さんの言葉を無視して）ページを開いた読者が「ワオ！ スゲエよ!!」って。こういうのってやっぱり燃えますよね。でも、レベッカだけは違う「萌え」なんですけどね（笑）。



レベッカの「萌え萌え」画像。おへそがとってもキュートです。日本全国の青少年たちよ！ コスチュームチェンジができる日を目指してガンバロー!!

小林 クリスはレベッカを見るために「もう1回やろうかな」って感じかな（笑）。

ケイ 最初はクリス用に柔道着のようなコスチュームもあったそうですね。

三上 そうそう。でも、あれ着ると性格がアホっぽくなってリアリティがなくなるのと、白い服の色が飛んで、ゲームの雰囲気を壊しちゃうのでやめたんです。黒の柔道着だったら見えないし（笑）。

広報 クリアしたときは血染めになってたりして（笑）。

三上 旧作を作るとき、いちばん最初に考えたのは、ゾンビに喰われて血しぶきが残るとか、包帯をしないと出血しっぱなしとか、いろいろ考えたこともあったんです。で、最後にはランニングシャツ1枚でボロボロになっていると。うまいヤツは服がキレイなんだけど、へたくそはボロボロ。

サオ いいなあ、それ（笑）。

三上 でもクリスはいいけど、ジルはどうする～？

ケイ あー！ でも、いいかも（笑）。

三上 そんなんやっちまったら発売できひんやん（笑）。

サオ いや、発売してほしい！（笑）。

三上 わざとゾンビに噛まれたりして（笑）。でも今作は、ジルの肌の質感とか、ホントに生感が出てますよね。大人がドキッとするような。

ケイ ジルがあの衣装を着て、寄宿舎のとあるイベントで顔をしかめますよね。あのときの表情が大好きなんです。



レベッカに比べて、大人っぽさが魅力のジル。キミはどっち派かな？

三上 アレ、いいっすよね（笑）。スタッフが時間ないなかでやってくれて。

小林 1年で完成させようとしていたから、表情を作る時間もないと思って、スタッフには「あんまりムリをしなくていいよ」と言ってたんですけど、かなりがんばってくれて。

三上 （部長のまじめな表情になって）それで延びたね、スケジュール。

一同 （爆笑）

三上 「こんなシーンでフェイスつけられるの？」と聞いたら「つけれます」。「でも、ごっつー大変やで」と言ったら「ホンマに大変やった」って（笑）。でも、スタッフの心意気ですよね、ここまでできたのは。

小林 これを1年2ヶ月で作ったのはスゴイと…思ってください！

三上 ちょっと自慢かも。次世代機の1作目で…。

ケイ すべてを作り直したんですよね。

小林 旧作と同じものはないですよ。オープニングの「バイオ、ハザ～ド」という声すら録りなおしましたから。

ケイ ええっ、そうなんですか？

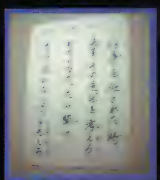
小林 声優のセクストンさんに頼んで。CMで「イッツ・ア・ソニー」とか「ロクヨン」って言った人です。

「三上工房」写真館①

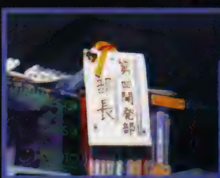
インタビューのあとで、三上さんが率いる開発四部の部屋を見学したのだ。スタッフのみなさんは『バイオ』完成休暇をとっていることもあって、人の姿はまばらだったけど、目にとまったものをいろいろ写真に撮ったので紹介するぞ。



部長席に座る三上さんと小林さん。『バイオ』開発のピーク時には、三上さんと相談したいスタッフが列をなしたのだとか



開発第四部のドアにはこんな張り紙が。三上さんの直筆なのだ



机の上にはちゃんと「第四開発部部長」のカンバンが、とびだしてます



これが『バイオ』に登場するタイプライターのモデル。欲しい～

ハミダシゾンビ⑤ 様々なオリジナルグッズが楽しめるバイオシリーズ。今回も、ゲームに登場する時計が、クリス、ジル、バリー、レベッカバージョンの4タイプ発売される予定。問い合わせ先はGSX WATCH JAPAN（電話03-5360-6705）

サオ　へえ〜、ロクヨンのおじさんの声と同じだったんですね。

小林　わざわざ録りなおしたので、より恐怖感が出るようになりましたね。それで今回は「0」も「4」も、シリーズ全部の分を録ったんですね。

三上　（例の低音の声で）「バイオ、ハザ〜〜ド、ジィロゥ（ゼロ）」。あれずっとマネしてて、家に帰ったら、のどが枯れちゃった（笑）。

一同　（爆笑）

三上　（それでも懲りずに）「バイオ、ハザ〜ド、バイオ、ハザ〜ド、バイオ、ハザ〜ド」。ああ、のどが痛い（笑）。

まだ遊んでない人へ

サオ　怖いのがイヤで、まだ未プレイの人もいると思うんです。そんな人たちにメッセージを！

三上　（いきなり大きな声で）やれよ！

サオ　テープレコーダーに向かって叫んでどうするんですか!?（笑）。

三上　でも、初めてやる人はホンマ恐いと思うんです。それに、そのようなエンターテインメントを初心者として楽しめるチャンスというのはあんまりないと思うんですね。自分で言うのもナンですが、ホラー的な恐怖とゲーム的な破壊の爽快感をこんなにメリハリよく詰め込んでいるゲームはほかにはあんまりないと思うので、それを初めて楽しめる人はホンマにうらやましいっ！

サオ　初めての快感がありますよね。

小林　食べ物でも、初めて食べた衝撃を一生忘れないようなこともありますし。

三上　そう！ おいしいお酒と一緒だあ!! それもワインじゃなくって日本酒！ ホントにおいしい日本酒を最初に呑んだときの感動ですよね。それと似たような感動が味わえるので、ぜひやってほしいです。でも、キモチ悪いのが苦手とか、血が嫌いな人には『バイオ』は向いていないと思うので、そういった人以外で、ちょっとでも興味がある人は「ぜひ！」という感じですね。買ってソンはしないと思います。

サオ　日本酒のたとえは、未成年の読者にはわからないでしょうけど（苦笑）。でも本当に、究極のゲームになっていますよね。

三上　怖いということに絞りきってやれば、もっと違う手法があると思うんですけど、『バイオハザード』としての魅力としては、今作が最高ですよね。

ケイ　僕はPS版をずっとやってきて、それでもこれだけ楽しめるんだから、初めてやる人は「スゴイ！」って思うでしょうね。

三上　衝撃ですよ。

サオ　僕は、PS版もN64版もちょっとやって挫折した人間なので、初めてみたいなもんなんですね。

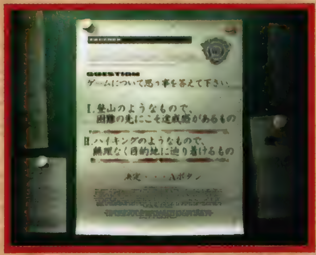
三上　うらやましいっ！（笑）。

サオ　でも、数え切れないくらい死んでるんですけどね。

三上　その苦難を乗り越えて、それでエンディングを観たとき、達成感が大きくて…。きっと感無量ですよ。

サオ　楽しみですね。でも、「ハイキングのようなもの」って言うからスイスイいけるのかと思って…。アレにはだまされました（笑）。

小林　確かにあれはハイキングじゃないですね（笑）。



最初に難易度を選ぶ画面。ハイキングモードは「無理なく目的地に辿り着ける」って書いてあるのに、何度も死んじゃうオレ（サオヘン）って…？

三上　結果論で言うと、アレの表現はちょっと失敗したかな〜（笑）。なぜ、ハイキングと言いながら難易度をちょっと高めにしたかというと、やせても枯れてもホラーでサバイバルなんです。達成感が大事な『バイオハザード』という冠がついている以上、イージーでやるにしても、自分の手で苦労して解いてほしいんです。だからこそ達成感も大きくなるんです。あれが『バイオ』として譲れるギリギリの線なんですね。

小林　散歩やピクニックのレベルまでは下げなかったってことで（笑）。

三上　人によってはハイキングも「はぁはぁ」言いながら登るじゃないですか。でも「登山に比べたらぜんぜん楽勝じゃ〜ん」（笑）。

小林　みんなエレベーター乗りすぎ。

三上　エスカレーター乗ってるのに、立ってるだけでしんどいなあって。もうワープだよ（笑）。知ってます？ アンドロゥ・梅田って。テッカマンの。怪しいどこかの惑星の宇宙人で、ワープするんです（以下、話が大きく脱線したため省略）。あとショックなタイトルが「ミケラン次郎」。これを聞いたときも衝撃が走りましたね。ミケラン次郎！（笑）。

サオ　はい、話を戻して！（笑）。『バイオ』って、謎解きも楽しいですよね。

三上　じゃあ、謎解き中心のヤツを作るか（笑）。

小林　でも、いまのユーザーさんって、いきなり答えを聞こうとする人が増えてますよね。ネットでも「これはわかるだろう」という質問が書きこまれていて、すぐに答えを求めちゃうみたいな。

三上　2〜3回やってダメやったらすぐに答えをくれって言いますよね。だから、死ぬゲームで、頭を使うゲームがどれだけ減ってるかということですよね。

小林　今回、攻略記事を1ヶ月遅らせたのもそういう理由があって。最初は自分で苦労してやってほしいと思ったからなんです。

三上　「わかんない」って言いながらも、人に自慢げに教えられたら悔しいじゃないですか。やっぱり自分で解きたいじゃないですか。必ずしも成功を続けることだけじゃなくって、いろんな障害を乗り越えながら、自分なりのクリアのしかたにたどり着くことがゲームの楽しさだと思うんですよね。でも、いまは攻略本とかすぐに出ちゃう。やっぱり人間は楽をしたいし、エスカレーターがあればそれに乗っちゃうんです。それで、楽にクリアできても、後に何も残んない。そのようなプレイのしかたが、いまの主流になっているような気がして、それをちょっと元に戻したいと思ってるんですね。

サオ　パッケージツアーのような感じで、ゲームを遊ぶ傾向があるのかもしれないですね。

小林　添乗員がちゃんとついているような（笑）。せっかくゲームを買ったのに、自分で面白みを削ってるんですね。

三上　解けない人には「成せば成る！」と言いたい。僕に直接電話で聞いてくる知り合いがいるんですけど、「テキトーにやっても解けるように作ってるから」って答えてるんです。「そうかテキトーにやっても解けるんだ」って（笑）。

サオ　さっきのコインのにゅるにゅるの話じゃないですけど、プレイヤーの思いこみや勘違いで挫折することもありますよね。

三上　そうですね。勘違いしてそこにハマっちゃうと五里霧中、もう泥沼ですよね。そういうときに人に聞いて、「ああ、なるほど」って。

小林　「あそこをちゃんと調べてなかった自分が悪かった！」って。

三上　僕は人づてに聞くことはいいと思うんですね。僕は解けなかったけど、友達はすんなり解けたとか。逆に友達がハマっているところをオレはすんなり行けたのにって。「こいつ、なんでこんなところでハマるんだろう？」って。

サオ　不思議ですよね〜。

三上　そういうコミュニケーションはいいと思いますよね。昔の『ドラクエ』もそういうのばかりでしたからね。ネットでぜんぶわかりながらプレイしたり、攻略本を横に置きながらやるんだったら、「映画を観たほうがいいんじゃないの？」って言いたいくらい。そんなのが好きだったら、インタラクティブムービーのゲームを作りますよ。

サオ　でもそれだとつまらない。

三上　そう。

小林　ゲームキューブを買ってくれた人たちって、余分な機能を求めない分、「ゲームを積極的に楽しもう」という考えを持っていると思うんですね。だから、きっと大丈夫でしょう。

サオ　そうですね。

小林　でも、ゲームキューブではじめてやった人の意見ってどうなんでしょう？ ぜひ聞いてみたいですね。

三上　ネットでのカキコミって、すでにやったユーザーさんが多いんですよ。

サオ　そうですね。じゃあ、ここで読者から感想を募集することにしましょう！（このページの最後をチェックしてね）

小林　それいいですね（笑）。

三上　たぶん、みんな泣いてるはず（笑）。

今後の三上工房は？

サオ　三上さんにとっては久しぶりのデ

ハミダシゾンビ⑥ 三上さんが最近食べたものでおいしかったものは？「プチたいやき！ 3個で100円なんですよ。クリームとチョコと小倉あんがあって、プチたいやきのカワがついているんだけど、あれがパリパリしててとてもおいしいんです」

「三上工房」写真館②

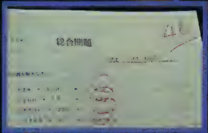
85ページに引き続き、いろいろと面白いものを見つけたので、どんどん紹介していくぞ。



海外の雑誌で紹介された写真。なぜか三上さんはダイコンをかかえてます



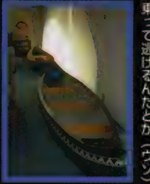
三上さんの机の上に置いてあった、映画「ターミネーター2」の写真。実は三上さんなのだ



これは小林さんが入社後に受けたテストの結果。「46点」でも立派なプロデューサーになれるのだよ



冷蔵庫の中も拝見。スタミナドリンクがいっぱい入ってました



別のフロアーにはカヌーが。洪水のときにこれに乗って逃げるんだとか（ウソ）

ィレクターだったわけですが…。

三上　うん、大変だった。2足のワラジはねえ…。現場に入って2週間目で「ムリッ!」って感じて（笑）。

小林　去年の1月から現場に入って、ずっと忙しかったんです。

三上　スタッフにはホンマにお世話になったかなあと思いますね。こんなに現場にいないディレクターは、ほかにいないんじゃないくらい（笑）。要所要所はちゃんと押さえなきゃいけないし、ユーザーさんに対する責任もあるし。

サオ　三上さんの今後は？

三上　もう見守る立場。監修くらいじゃないですか？　何したのかわからんようなエグゼクティブなんちゃらプロデューサー（笑）。そんなノリになるんじゃないのかなあ。

小林　もうディレクターということはないでしょうね。

サオ　じゃあ、今回の『バイオ』が三上さん最後のディレクター作品ということになるんですね。

三上　これからは、でかいところで全責任がかかってきますからね。あんまり現場でぐじゅぐじゅすることはもうないでしょうね。

サオ　今回のディレクター復帰は『4』につなげるために、現場でぐじゅぐじゅ言ったという話でしたよね。

三上　そのバネがちゃんと『4』に生きてくるんで。

サオ　それはうまくいったと。

三上　うまくいきましたね。でも、今作が終わってすぐにそれをやろうとしたら、みんなすりきれていたんです（笑）。「おお、バネができた!」って喜んで、あんまり休みをとらせずに「『4』のネタを出そう!」って言ったら…。

小林　出ない、出ない（笑）。

三上　みんな、「休みがほしいっす」って（笑）。でも、『4』のディレクターだけは、半年前からずっと企画を温めてきたもんだからヤル気満々で（笑）。本当はみんなが休みに入る前に、方向性だけをバシッと決めて作業を進めたかったようですけど、スタッフたちは「いま何も考えられない」って。

小林　それで、発売日直前になってやっと休みがとれたんです。

サオ　休みってどのくらいとれるもんなんですか？

三上　スタッフは1ヶ月くらい。

小林　現場に入った期間によりますけどね。

三上　第四（三上工房）ではルールを決めましたけどね。半年現場に入って休みは1週間。1年で2週間。2年間やれば1ヶ月って。

サオ　2年間、普通の休みがとれないということがあるんですか？

三上　そこは難しいですね。年末年始とか夏期休暇はあるときはありますけど、ないときはホントに休みがないから。で、開発の終盤になるとまったく休みが取れなくなりますね。

小林　だからみんな、今年に入って休みがとれなかったりしてたんですよ。

サオ　本当にお疲れさまでした!　それで、三上工房の今後はどんな感じに？

小林　夏に新作の『0』が出て、そのあと『2』『3』『ベロニカ完全版』はPSのまんま、1ポリゴンも足さずに出して、そして新作の『4』が出るというのが大まかなスケジュールですね。

三上　『2』『3』などが今作と同じようにリメイクされると誤解している人もいますので、誤解のないように。売れなくてもいいですから。

サオ　またあ（笑）。

三上　いや本当。初めて『バイオ1』をやった人に、『2』『3』を買ってもらえればいいし、そのためだけに採算度外視で出すんです。

小林　今回せっかく『バイオ』をはじめたのに、PSを買わないとできないのはよくないですから。

サオ　今作は2枚組でしたけど、ソフトによって1枚に収まったり…？

三上　でも、たぶん『4』は2枚を超えそうな気が…。

サオ　じゃあ、3枚組になることも!

小林　予定ですよ。今作は最初から2枚組になるとわかっていましたけどね。

サオ　『バイオ』以外で三上工房のキューブソフトは？

三上　立ち上げたばかりのオリジナルが2ラインあります。

サオ　ほう、オリジナル。

小林　両方とも完全オリジナル。

ケイ　ちょこっとヒントを。

小林　ディレクターは神谷（秀樹氏）と加藤（弘喜氏）がそれぞれやってまして…。それで社内では「加藤ライン」というように呼んでるんですけど、それが海外では話がねじ曲がって伝えられて、「なんとかライン」というタイトルがカプコンから発売されると勘違いされてましたね。まだタイトルは決まってないんですけどね（笑）。神谷は『バイオ2』と『デビルメイクライ』のディレクターだし、加藤は『ベロニカ』のディレクターをやっていたんです。

三上　神谷はどちらかと言うと演出が大好きで、加藤はゲームが好きで、そこらへんはかなり性格がわかれてるんで、それがゲームに出るかなと思って。

サオ　発売時期はいつ頃に？

三上　神谷のほうが早いんですよ。年末にはあがって、年明けには発売できる予定です。加藤のほうもできたら来年の春以降には。でも時間がかかるかも。

小林　ゲームとしてクォリティのOKが出ているわけじゃないので、まずかったら開発も延びるわけですしね。

サオ　でも、「これからの三上工房にも期待!」という感じですね。

三上　そうですね。新しいのは全部ウチからですから。GBAの『逆転裁判』もそうだし、『グランボ』や『ブラブラ』もそう。ただオリジナルばっかり作ってて、会社にエライ怒られてます（笑）。

サオ　最後にお約束のジュリア・ロバーツの顔芸を（笑）。

三上　（顎に手をやりながら）…いま、顎関節症になりかけてて…。

サオ　顔芸のやりすぎですか？（笑）。三上さんの顔芸を見るのを楽しみに大阪まで来たのに～（笑）。

三上　じゃあ（と言って、顔芸を披露）。

一同　（爆笑）



2001年12月号に続く、三上さんの顔芸第2弾がこの写真。ジュリア・ロバーツが登場するのはいつの日か



！　緊急大募集　！

キューブ版『バイオハザード』の感想をハガキに書いて、編集部に送ってくださいな。応募者のなかから3名に、三上さんサイン入りバイオポスターをプレゼントしちゃうぞ!　届けられたハガキはすべて三上さんにお渡しするので、たくさんの応募を待ってま～す!

【バイオポスタープレゼントの応募要項】

住所、氏名、年齢、電話番号、これまでのバイオシリーズでプレイした作品名（ない場合は「初プレイ」と記入してください）、それにキューブ版バイオの感想（苦労したところなど）を正直に書いてください。

宛先はニンドリ編集部「バイオ」係
（住所は巻末を見てね）

締切は 2002年5月21日 です。



ハミダシゾンビ⑦
小林さんが最近食べたものでおいしかったものは?「中華なんですけど、春巻きグラタン。春巻きのなかにグラタンが入ってて、エビがまるごと1尾入ってるんですよ。で、尻尾が飛び出していて、これはうまかったなあ」

ハミダシ質問箱
『どうぶつの森＋』のカードeはやっぱり売ってないよ〜（東京都・チコリーヌさん） 3月上旬で100万セット出して、そのあとで追加でまた150万セットを出したんです。なので、もう余裕で買えると思いますよ。（広報）

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第69回

本格的な春がやってきて、『F-ZERO』の開発発表など、うれしい情報もどんどん届いてくるようになりました(一部に発売延期という残念なニュースもあるけど…)。さて、もうすぐG.W.で、W杯も開幕間近。春の日差しをたっぷり浴びて、うきうきワクワクしながら毎日元気に過ごしましょう！ それでは今月も、任天堂の広報さんに、質問に答えていただくことにしましょうね。

こんげつのナビゲーター

サオヘン 左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『バイオ』苦戦中。なので『森+』も『ドシン』もさわる時間がないのだけど、任天堂ソフトが7月まで出ないことをいいことに、これから挽回する予定。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

任天堂キャラクターずかん 20

CHARACTER DATA FILE — No.20

ルイージ

英名／LUIGE

マリオの弟、ルイージがデビューしたのはアーケード版の『マリオブラザーズ』(1983年)。イタリア系らしく候補名としては、ブルーノ、ジーノ、ジョージオ、ロメオ、マティーニなどが…。そのなかにルイージもあって「マリオの類似キャラやからええやん」ということで決まったようなのだ。『スーパーマリオサンシャイン』では、兄弟の競演が実現することに期待したいね。



こんげつのワンショット



この春、自宅のベランダで、ピクミンフラワーがいっぱい咲いたのだ！ 花弁がちっちゃくて、とてもカワイイ花なんだけど、正式な名称はわからず。誰か教えて！

Question 1　ニンテンドーゲームキューブ

『スターフォックスADV』は本当に5月31日発売？

福岡県・木守楓子さん

A 申し訳ありません!!

先月号で「5月31日発売予定です」と言っておきながら、発売が延びてしまいました。楽しみに待っていたファンのみなさん、本当にごめんなさい！ 言い訳に聞こえるかもしれませんがど、ソフトができていないわけじゃないんです。でも、より多くの人に楽しんでいただけるソフトにするためにも、もっと磨きをかけようということになったんです。ただ、宮本が任天堂発表会で言っていたように、5〜6章仕立ての超大作ソフトですので、磨くにしてもとても時間がかかってしまうんです。それで秋に発売が延びてしまったわけですが、秋になるかならないような時期には出せるんじゃないかと思っています。(広報)

☞ 任天堂発表会というのは、3月28日に任天堂の東京支店で開かれたゲーム誌向け発表会のこと。詳しくは毎月新聞(94P)を読んでいただくとして、この会ではじめて『スターフォックスアドベンチャー』の発売延期が伝えられた。奇しくも『F-ZERO』の新作発表のために出席していた今村孝矢さん(情報開発本部)はGC版『フォックス』の開発者でもある。今村さんから『フォックス』発売延期についてのコメントはなかったが、ニンドリこのソフトを応援していく予定。次号では何らかの発表ができるかも。お楽しみに〜！



いきなり発表されて『F-ZERO』の新作がビックリ！ 写真左から岩田さん、宮本さん、そしてヒゲのお兄さんが今村さんです

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

4月から6月までキューブソフトは1本も出ないの？

東京都・ちょちょりーなさん

A 任天堂発売ソフトは、現状ではその予定です。

7月19日に発売が決まった『スーパーマリオサンシャイン』まで、任天堂のキューブソフトはちょっとお休みすることになります。でもその間しっかり力をためておいて…、7月の『マリオサンシャイン』から怒濤のごとくドカーンと！（笑）。というのも、7月から今期中の2003年の3月までに、13本から14本のソフトを任天堂から発売する予定なんです。毎月1.5本のペースになるわけで、すごいことになりますよ。広報・宣伝の立場としましても、とても忙しくなるということで、いまから覚悟してるんです（笑）。それに、夏までの期間、任天堂ソフトが出ないにしても、サードパーティさんがいいソフトを何本か出される予定です。キューブの立ち上げ時には任天堂ソフト中心でしたが、これからはサードパーティさんの多彩なソフトもたっぷり楽しんでいただけると思っています。（広報）

ちょっとイジワルな言い方をすると、これって「ワールドカップ休暇」？　ま、そんなことはないにしても、3ヶ月もの間、1本もキューブソフトが出ないのはいかがなものかと思いつつ、個人的には未消化のソフトがたまってきたのも事実。この間、それらをサッカー観戦の合間にクリアしたり、ひさしぶりに『ピクミン』で遊ぶのもいいかもね。



ワールドカップが終われば、日本は夏。そしてすぐにマリオの熱い夏がやってくるのだ！

Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

『マリオサンシャイン』は『マリオ64』みたいなゲームですか？

愛知県・鷹部翔さん

A N64版の正当進化版ですね。

ゲームの目的は、汚された街をキレイにして、真犯人を探すことで…、いま具体的にお話できるのはそんなところです。今度のE3（Q5参照）ですべてを明らかにすることになっているので、あまりお話できないんですね。でも、待ちに待った『マリオ』ですよ。ひとことでキューブ版の『マリオ』の魅力を語りきれないというのは、これまで『マリオ』をプレイした方ならきっとおわかりでしょう（笑）。それに、「正当進化版」と言いながらも、今回はN64版とはまったく違った驚きを感じていただけるはずです。宮本が昨年のGC発表会のときに「壁キックがすごくパワーアップしました」と言ってましたけど、その言葉ひとつとっても大きな意味があるように思うんです。壁キックが快適に、楽しくできるようになると、どんなゲームになるのか…。『マリオ64』では、広いフィールドを自由に駆け回れる楽しさがありましたけど、それはある意味、箱庭に限定された世界であって、言うなればアスレチック場で遊ぶようなものだったわけです。でも、今度の『マリオサンシャイン』は…。もう、これ以上は言えない（苦笑）。でも、めちゃくちゃスケールがでかくて、爽快感がたまらないゲームになると思いますよ。（広報）

以前、宮本さんにインタビューしたとき、「『マリオ64』の続編を安易に作らなかったのは、マリオというアクションゲームを遊ぶうえで、あのシステムが一番面白いとは思わないという結論があったから」（2000年9月号）と答えていて、次の『マリオ』は「一体どんな感じになっちゃうの？」と、みんなも思っていたのでは？『マリオ64』の発売からちょうど6年、いよいよその答えが明らかになる。3Dアクションゲームが進化すればどうなるのか。その「結論」を、もうすぐ僕らは体験できるのだよ！



カメラがどんな風に「進化」したのかも気になるところ。『マリオ』のよさは、触ってみるまでわからない。ああ、早く夏が来ないかなあ～

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

キューブの目標出荷数は達成できましたか？

長野県・マリオ・タロンさん

A 当初の予定通り出荷しました。

もともと、今年の3月までに日米あわせて400万台を出荷すると発表していましたが、これについては計画どおり、ほぼ達成できたと思っています。ただ、正確な出荷数や、日米それぞれどのくらい出荷できたかについては、5月末くらいに発表することになっています。今後は、『スーパーマリオサンシャイン』や『ゼルダの伝説GC』など、ビッグタイトルを続々と投入していきますし、ヨーロッパでは5月3日から、オーストラリアでも5月17日からキューブを発売する予定なんです。ですから、これから徐々に増産していき、クリスマス商戦のピークとなる9月～10月頃には月産135万台の体制を整え、年間では1400万台の生産を計画しているんですね。（広報）

来年3月末までに、キューブがなんと1400万台も出荷されることになったのだ。そのうち何万台が日本で出荷されるかはわからないけど、N64の国内出荷台数の552万台（昨年の3月末の数字）を突破するのは時間の問題かもしれない。ところで、ひとことで1400万台って言うけど、これってものすごい数字。単純に定価の2万5000円を台数にかけると、なんと3500億円にもなるのだ。これほどの金額をわずか1年で、しかもハード本体だけで達成しようというのだからスゴイ。これにソフトや周辺機器なんかも加えるととんでもない金額になるわけで…。こんなドでかいお金が、わずか1年で動くゲーム業界って、ホントにスゴイところです。



昨年の9月14日のキューブ発売日の光景。あれから半年以上たったんですね。彼女を連れて、早朝からキューブを買いにきていた、写真のお兄さんも今は「I♥GC」のTシャツ着てるかな？

ハミダシ質問箱

カッペイさんのCDが出るって本当？（静岡県・まみっぺさん）　聞いたことないですね～（笑）。それに、カッペイさんはGBAとつなげないと出てこないキャラなので、CDを出すのはどうかと思いますね。（広報）

Question 5 任天堂スペースワールド

今年はスペースワールドを開催するのですか？

千葉県・丸茂拓磨さん

A 来月には発表できると思っています。

いま、社内はE3の開催に向けての準備でたいへんなんです。E3は世界中のゲーム関係者が注目するイベントですから、任天堂としてもどんなソフトを出典して、何をアピールするのか、連日検討を重ねているところなんですね。もちろん出展するためのソフトを開発部隊ががんばって作っているところですし、あと1月ほどたてば、出展内容がハッキリしてくると思うんです。そうなれば、E3後に国内ではどのようなカタチで発表したらいいかという展開図が見えてくると思うんですね。スペースワールドを例年どおりに開催するのか、それとも別の方法でアピールするべきなのか、開催時期やイベントのやり方も含めて、これから検討することになります。次号では何らかのコメントができると思いますので、もうしばらくお待ちくださいね。（広報）

☛ 世界最大のゲーム見本市「E3」は、5月22日から3日間、ロサンゼルスで開催される予定。『マリオサンシャイン』や『ゼルダ』などの大作がプレイアブルで出展されるとのことで、超期待なのだ（隠し球タイトルの発表もあるかな？）。このイベントの模様はニンドリ8月号（6月21日発売）でどこよりも詳しく、入魂のレポートをお届けする予定。今年のE3特集もニンドリが「買い」です！



今度のE3は、マリオ、ゼルダ、フォックス、F-ZEROと、ニンテンドーオールスターそろい踏み状態に。「なら、オレも行く！」という読者もいるかもしれないけど、残念ながら関係者しか入れないイベントなのだ

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

『巨人のドシン』の売れ行きはどうですか？

大阪府・ニセ本郷GCさん

A 着実に大きくなってますね（笑）。

でも、『巨人のドシン』というゲームはソフトの性格上、発売直後にドカーンと売れるソフトではないと思うんですね。『動物番長』のように作家性が強いゲームですし、このようなゲームが登場することによって、ゲームキューブのソフトが「多彩でつぶよりだなあ」という印象を持ってくださる方も多いと思うんです。それに『どうぶつの森+』が、ゲームユーザーだけでなく、普段はゲームになじみのない人たちにも遊んでいただくことで長く売れ続けてるように、『巨人のドシン』もロングセラーになるようなソフトの1本だと思うんです。ですから、ゆっくりと巨人のようにどんどん大きく育ってもらえばいいと思っているんですね（笑）。（広報）

☛ 地形をアゲサゲするだけでも、これまでのゲームにはない新しい経験が楽しめる『巨人のドシン』。ある人が、「うんち（義理モニュメント）を1カ所にたくさん集めて、それを鑑賞するのが楽しい」って言ってたけど、ユーザーによって様々な楽しみ方ができるのが、『巨人のドシン』の魅力。モニュメントを急いで完成させるのもいいけど、バルド島に流れるゆったりとした空気を感じながら、のんびり遊ぶのものもいいと思うのだ。



「どうぶつの森+」で村人たちのお使いに疲れた人は、次はバルド島の住人の願いを聞いてあげましょう。きっと心が癒(いや)されます

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

『どうぶつの森』はN64版とキューブ版、どっちが売れてる？

栃木県・オレンジさん

A もちろんキューブ版でしょう。

「それぞれ何本売れてる」という発表をする予定はありませんが、カセットに比べて光ディスクが製造しやすいというメリットが、このソフトで実証されたと言えるでしょうね。ところで、4月15日放送の「東京フレンドパーク」（TBS系）はご覧になりましたか？　この番組には、出演者の得意なジャンルの問題を、クイズで出題してもらうコーナーがあるんです。そこで、タレントの秋野暢子さんが、「『どうぶつの森+』に関するクイズを出題して」とテレビ局にお願いされたようなんですね。どうやら秋野さんはお子さんと一緒に、このソフトにハマっているようなんです（笑）。『どうぶつの森+』のキャラクターの名前を秋野さんが答えるという内容だったようなんですが、実際に放送されたかどうかまでは確認していないんですよ〜。いずれにしても、『どうぶつの森+』が多くの人に愛されているというのはありがたいことですね。（広報）

☛ 4月14日に、N64版の発売からちょうど1周年を迎えた『どうぶつの森』。そこで、これまでずっと『どうぶつの森』を応援してきたニンドリで、「任天堂公認」のイベントを開催することになったのだ。その名も「村じまんフェスタ」。詳しい内容は8ページに載ってるのでしっかりチェックして、みんなの自慢の作品をどんどん送ってね！



今月号の付録は、中植茂久デザインのペーパークラフト。ていねいに切り取って、上手に組み立ててね（写真は試作品なので、ちょっと歪んでます）

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

GCの中（ディスクトレイ）はどうやって掃除をするの？

神奈川県・ガッピラスさん

A からぶきをしてください。

乾いた布などを使って、ディスクトレイにたまったほこりを取り除くようにしてください。それから、ビスケットなどの食べかすがレンズのところにたまってしまって、ゲームが動かなくなるケースがあるようなんです。このような場合は、カバーを開けて、レンズのまわりのゴミを慎重に取り除くようにしてください。ただし、レンズに直接さわるようなことは故障の原因になりますので、絶対に避けてくださいね。また、ハンドクリーナーなどを使ってゴミを吸い取ることもできますが、おススメはしていません。クリーナーの先端の堅いところがレンズにあたって傷つけてしまう恐れがあるんです。（広報）

☛ あと広報さんに「これだけは絶対にやめてほ

ハミダシ質問箱

キューブのディスクの裏側を指で触っても大丈夫？（愛知県・サブキャラさん）

もちろんダメですよ。指紋がつくだけでゲームが動かなくなる場合もあるので、触らないように。もし触ったら柔らかい布で中から外にやさしく拭いてください。（広報）

しい」と言われたのが、フタを開けっ放しにしておくこと。ソフトを交換するとき以外は、フタを閉じておく。これが基本中の基本。普段の心がけしだいで、ゲームキューブの寿命が決まるのだ。キミが大事に扱っていれば、ゲームキューブはいつまでも元気に活躍してくれるぞ。



ディスクトレイのなかにあるレンズは、ゲームを読み込む、いわば人の目。だから直接さわらないようにしよう!

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

GCの時計が少しずつ遅れてるんですが…。

埼玉県・ドクター・デスさん

A とくに問題はないでしょう。

もともとキューブについている時計機能は「時計」として使うというよりも、「カレンダー」として使っているものなんです。なので、時間の多少のズレは、ゲームを遊ぶことに関して、とくに問題はないので心配ご無用です。どうして時間がずれるかについては、ハードの個体差もあるようなんですけど、キューブの周辺が温かかったりすると、時計の誤差が生じやすくなるようなんです。たとえばじゅうたんの上に置いて遊んでいると、熱がこもることで、時計が1日10秒とか、15秒の誤差を生じるようなんです。だからといって、じゅうたんの上で遊んだらダメというわけではなくって、目覚まし時計の針をときどき調整するように、キューブの時計もたまには正しい時間に戻していただければと思っています。(広報)

☛ 1日に最大で15秒ずれるということは……(計算中)…。4日で1分、1時間ずれるまでに240日もかかるということなのだ。キューブが発売されてから半年ちょっとのいま、1時間以上ずれてる人はいないと思うけど…。でも、たとえ時間がずれていても故障ではないので、気がついたときに調整すればOKだよ。



時計をあわせるときは、ソフトを入れないでキューブに電源を入れ、「カレンダー」を選ぶ。実にカンタン、クセになりそう(なるか!)

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブになる前は、どんな候補名があったの?

秋田県・オサムらいさん

A 「ドルフィン」というのがありましたよね。

これは開発コードだったわけですが、これをそのままハードの正式名称として使うのもいいんじゃないかという話もあったようですね。やっぱりドルフィン=イルカは、人間にとってフレンドリーな生き物なので、開発コンセプトにピッタリな名称だったんですね。この「ドルフィン」のほかにも候補があって、「マリオボックス」や「マリオキューブ」などの案もあったようなんですが、最終的には「ゲームキューブ」に落ち着いたというわけですね。ちなみにファミリーコンピュータのボツネームがスゴイんです。なんと「遊兵衛」。笑っちゃいますよね(笑)。その他にも、「ゲームランド」とか「ゲームコンポ」など、まともな候補名もあったんですけど、際だってますよね、「遊兵衛」(笑)。それとGAMECOMと書いて「ガメコン」と呼ばせるような案もあったようですが、最終的に「ファミリーコンピュータ」という名称に落ち着いて本当によかったと思いますね(笑)。(広報)

☛ ゲームキューブという名称が発表される前に、ネット上では「スターキューブ」という名称がささやかれた時期もあった。一方、N64は「ウルトラ64」と仮称で呼ばれていたことも。あと、ゲームボーイの候補名としては、「ゲームガール」とか、「ファミコンミニ」、「ポケットファミコン」などもあったようなのだ。それにしても、「遊兵衛」はスゴすぎ!(笑)。

Question 11 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』の名前の由来を教えて!

京都府・ホコタテ星人さん

A ピクミンもスゴイんです(笑)。

もともと、英語の「Pick Me(私をつまんで)」から「ピクミン」になったという話は、ずいぶん前に宮本がしてましたよね。でも一方では「野菜人～ピキ」という候補名があったようなんです。これは、宮本自らが発案した名称で、とても有力な候補だったようですね。ピクミンは植物と動物の中間の生き物なので、「野菜人」という名前にして、キャラクターの特徴をわかりやすく伝えようとしたようです。「ピキ」のほうは、日本人スタッフが「1匹、2匹」と数えているのをそばで聞いていたイギリス人のプログラマーが、「このキューブの新しいキャラクターは『ピキ』と呼ばれてるんだ」と思いこんだのが発端だったようなんです。最終的に商標登録などの問題があって『ピクミン』に落ち着いたというわけなんですね。(広報)

☛ 『ピクミン』の候補名は、ほかにも「ウィーピー」とか「ウィーニー」なんてものもあったそうで、タイトルひとつ考えるのも大変みたいだね。



「♪ぼくたちヤサイジン～、あなただけについてゆく～、ピキ～!」って、やっぱ違うよなあ

Question 12 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの試遊台(店頭のもの)は何台くらいあるの?

北海道・五十嵐孝幸さん

A およそ3000台ですね。

これは任天堂純正の試遊台の数です。ただ、お店のほうで、独自の試遊台を使っておられるところもあって、それを加えると日本全国で4000台くらいになるようですね。その試遊台で遊べる体験ディスクについては、充実度がますますアップしてるんです。体験できるゲームは1作だけでなく何作もあって、しかもデモムービーをチェックできるものもあるんですね。それに、ニュース的な内容も盛り込もうと、たとえば『マリオサンシャイン』の発売は7月19日だよ」というような情報ページもあったらいいということで準備をすすめています。それに、4月中旬より、店頭で総合パンフレットもお配りするようになったので、ぜひお店に行って、いろんな情報を入手していただきたいですね。(広報)

☛ 店頭で配る総合パンフレットとは、その名も「ニンテンドーブック」。50ページを超えるボリュームで、サードパーティなどの情報も入っていて、しかも無料なのだ。まだ手に入れてない人、お近くのゲームショップへ急げ!



「ニンテンドーブック」の春号。ということは次が出るのは「夏号」? どうやら季刊で刊行されるみたいだよ

ハミダシ質問箱
GBアドバンスでいちばん売れてるソフトは何ですか?(福島県・1209さん)
『スーパーマリオアドバンス』と『マリオカートアドバンス』で、それぞれ250万本を超えた本数が世界で売れてるんですね。(広報)

ハミダシ質問箱
任天堂のゲームキャラは全部で何人いるの？（福島県・葉月恵樹さん）
『スマブラDX』でも全部のキャラを網羅しているませんし、めちゃくちゃスゴイ数がいますよね。社内でも数えた人はいませんので、わかったらぜひ教えてください。（広報）

Question 13 サードパーティ

昔のようにスクウェアと共同開発することはあるの？

宮城県・魔離尾☆マリオさん

A あるともないとも言えないですよね。

社長の山内が、キューブとGBAを連動させて新しい遊びを創造しようとするクリエイターを、資金的に支援しようということで設立した開発基金「ファンドキュー」の第1号として、スクウェアの河津さんが手をあげられ、新しいFFシリーズが誕生することになりました。このソフトを開発していくなかで、「別のソフトを任天堂と共同開発しよう」という話がでてきてもおかしくないですよね。また、3月末にセガさんと、『F-ZERO』のキューブ版とアーケード版を共同で開発することを発表しました。そのような話は、どこのソフトハウスさんにもあり得ることだと思っています。しかし、クリエイターの企画や力が重要で、『F-ZERO』の件も名越さん以外の申し出だったら、どうなっていたかわかりません。今後は、会社は違ってもクリエイター同士で考え方があえば、最近はやりのコラボレーションじゃないですけど、企画次第で一緒にソフトを作っていくような機会も増えていくことになるんでしょう。（広報）

任天堂とスクウェアの共同開発で、『マリオRPG』の続編を期待する読者も少なくないはず。でも、ソフトは1日にしてならず。両社はやっと「歴史的な和解」を発表したばかりなのだ。近い将来、すばらしい発表があることを楽しみにしながら、のんびり待ちましょう。せいたらあかんよ。



京都の街で見つけた交通安全のカンバン。「せいたらあかん。京のまち」。意味、わかるよね

Question 14 ゲームボーイアドバンス

『ポケモンGBA』はどうして任天堂発売じゃないの？

宮城県・☆ポオテ☆さん

A 任天堂は販売を担当します。

発売元の株式会社ポケモン（以下、通称「株ポケ」）は、ゲームのほかに、映画、アニメ、カード、ポケモンセンターの運営など、ポケモンに関するあらゆることを専門でやってる会社なんです。言うなればポケモンの専門家が集まっている会社で、社長もプロデューサーの石原恒和さんがつとめられています。今度の『ポケモンGBA』はポケモン商品の根幹をなす商品ですので、その発売元が株ポケになるのは自然なことなんです。ただ、これから出てくるすべてのポケモン関連のソフトが、株ポケ発売になるかはわかりません。（広報）

株式会社ポケモンの通称は「株ポケ」のほかに、「TPC」というのも。これは「The Pokemon Company」の頭文字をとったもの。「TPC」には、任天堂社員も出向しているので、任天堂との連携もとても密。キューブ版『ニャースのパーティ』の発表もそろそろかな？



「株ポケ」の受付。「The Pokemon Company」の文字がとってもおしゃれ。やっぱり外国人のお客さんも多いんでしょうね

Question 15 ゲームボーイアドバンス in Korea

これまで任天堂ハードが韓国で発売されたことは？

岡山県・やとわれ遊撃隊さん

A いろいろ出していますね。

たとえばGBアドバンスについては、今年の1月から発売を開始しています。これはパッケージや取説などをハングル（韓国語）仕様にした商品なんです。同じ頃に『スーパーマリオアドバンス』も発売したんですが、これは日本語仕様のものをそのまま韓国で出しています。ソフトのほうは35000ウォンから40000ウォンで発売していて、10ウォンが1円ですから日本とそれほど変わらない価格なんです。けど、ハードのほうは関税や付加価値税がかかるので、かなり高価なものになるんです。GBアドバンスの価格は17万ウォン…、日本円でなんと1万7000円もするんですよ。過去に遡ると、一昨年の12月に英国仕様のGBカラーも発売していまして、GBカラーやモノクロのGBを含めると、去年の年末までにおよそ16万台ほどを売ってるんです。これは正規のルートで販売している数なんですが、韓国の方が日本のお土産で買って帰ったり、並行輸入される方もいますので、およそ100万台のゲームボーイが韓国にあると予想されてるんですね。（広報）

ゲームボーイのほかにも、ファミコンを韓国で販売した時代もあったようなのだ。ただし、規制や関税やらの問題があって、日本からパーツを送って、それを韓国で組み立てるようなメンドウなことをやっていたそう。ワールドカップの共同開催をキッカケに、ゲームの世界でもどんどん日韓交流ができるようになるといいね。

Question 16 ポケットモンスター in Korea

韓国で『ポケモン』が発売されるそうですね。

神奈川県・サオヘン

A 『ポケモン金銀』ですね。

4月24日からハングル版の『ポケモン金銀』を発売することになりました。もともと韓国ではアニメのポケモンが大人気なんです。それで、ゲームも一緒に楽しむユーザーさんもいたようなんですが、多くの人がゲーム画面の日本語をハングルに翻訳した解説書をそばに置きながらプレイしていたそうなんです。とくにRPGはセリフが多いのですし、言葉を理解できないと先に進めないわけで、何よりリズムが悪くなりますよね。そこで韓国の大手出版社である「大元」の会長さんから、「ハングルに直した『ポケモン』を韓国で展開させてほしい。それで本物の遊びを提供したい」という申し出をいただいたんです。韓国でもゲームが盛んになってきており、著作権尊重の意識が高まってきているので、任天堂としても、「これを機に、本物の楽しさをわかってもらおう」ということで、その提案を受けることにしたわけです。今回は20万本を販売することになりますが、それでどのくらいの反響があるのかを見極めたうえで、今後のことを考えていくことになるでしょうね。（広報）

アジア各国で問題になっているのはソフトのコピー商品が多いこと。サオヘンも以前、ある国でゲームボーイのカセットのコピー商品が屋台で乱売されているのを見て愕然としたことがあった。ソフトには、その国の言

葉で書かれた取説もなく、誤った操作をして、「日本のゲームはつまらん」と思われたらかなわないし、何より違法コピーはゲーム業界の死活問題だよね。今回の『ポケモン』の韓国版を皮切りに、いろんなソフトが正規に発売されることを願うのだ。





『ポケモン』の韓国版の画像。といってもハングルぜんぜん読めません。アンニョンハシムニカ!

Question 17 カードeリーダー

『マリオパーティ』のカードeはどうなったの？

愛知県・久留宮弥生さん

A 発売はまだ先になるでしょうね。

いろいろ新しい仕組みを考えているところですね。開発がストップしたとか、企画がなくなったということはもちろんありませんし、正式な発表を待っていただければと思います。『マリオパーティ』と言えば、キューブでも発売されることが決まりましたよね。こちらのほうの画像についても1枚も発表していませんけど、『マリオパーティ』と言えば年末の定番商品ですからね。ぜひ楽しみにしてください。この ソフトに絡めて、カードeのお話もできればいいなあと思ってるんですけどね。（広報）

☛ …ということは、キューブ版の『マリオパーティ』がカードeと連動するってこと？　ま、それについては正式な発表を待つことにして、今年の年末は『マリオパーティ』で楽しめそう。昨年末は『スマブラDX』を『マリオパーティ』の代わりに遊んで、子どもたちにコテンパンにやっつけられてた全国のお父さんたち、今年の年末は『マリオパーティ』でリベンジしましょう!

Question 18 ゲームボーイアドバンス

『ファイアーエムブレム』のCMの歌詞を全部教えて！

山形県・みずきさん

A ♪ふぁいあ〜え〜んぶれむ〜！

って、全部歌うんですか？（笑）。でも、いい歌ですよね〜（笑）。スーパーファミコン版のCMと歌詞がそのまま同じなんですよ。ところで、FEファンにとってはたいへん素晴らしいニュースがあるんです！　なんと、このCMの歌を収録したサントラCDを発売する計画がありまして…。しかも、CMの曲は1番しかありませんけど、このCDには2番、3番も収録したいという話も（笑）。でも、レコーディングのスケジュールがあえばの話で、少なくとも歌詞だけでも載せることができればと考えています。ご期待ください。（広報）

☛ 任天堂ホームページでは、『ファイアーエムブレム』のテレビCMが見られるようになっているのだ。しかも、通常の30秒CMだけでなく、ホームページだけの40秒特別バージョンもあるのだよ。ファンの人は要チェックだ!



CMの歌

ファイアーエムブレム
てごわいシミュレーション
かってくるぞといさましく
あぶなくなったらスタコラ逃げろ
おごれるものはドツボにはまる
（以下繰り替えし）

Question 19 ゲームのほかでもがんばってます

「任天堂こども囲碁大会」やってますよっ!!

千葉県・水口歩さん

A そうでした。ごめんなさい！

先月号で「何ですか、それ？」とお答えしたあと、実は5年前からやってることが判明しまして…（苦笑）。今年も5月5日のこどもの日に、東京の日本市ヶ谷棋院で「任天堂こども囲碁大会」を開催するようですね。このイベントには「任天堂」の冠がついていますが、協賛という立場であって、主催しているわけではないんです。なので、詳しいコメントはできないんですね。それにしても、最近の囲碁ブームはスゴイですよね。「ヒカルの碁」ブームの影響もあって、任天堂から出している碁盤がとても売れてるんです。いちばん売れ筋の、2700円の折り畳み式の碁盤なんかは、作っては売れの状態で、昨年と比べて10倍の売れゆきに、うれしい悲鳴をあげています（笑）。（広報）

☛ というわけで、「任天堂こども囲碁大会」を主催する日本棋院に話を聞いたのだ。この大会に参加できるのは幼稚園児から中学生までで、碁の打てない「ピカチュウクラス」から、上級者（有段者は不可）の「マリオクラス」まで、実力に応じてクラス分けされるので、「囲碁は初めて」という人でも安心して参加できるとか。ただし、事前に葉書で申し込む必要があり、しかも締め切りは4月22日（消印有効）。それでも「出たいっ！」っていう人は、日本棋院に直接問い合わせてみてね！（電話03-3288-8729）



「任天堂こども囲碁大会」のチラシ。昨年は1200名も参加したんだとか。参加料は500円です

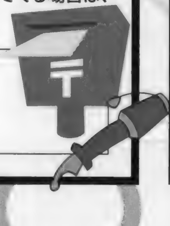


「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03（3230）0675



任天堂の似顔絵箱



最近はこのコーナーにも、力作が寄せられるようになって、とってもうれしい。大阪府のコルティケプスさんが描いた戸高さんです

ハミダシニュース

任天堂に社章がないって本当？（新潟県・高橋和也さん）　社章はありませんね。それに社歌とか社訓についてもありませんし、自由な発想でやる会社なので、そのようなものは必要がないということなんでしょうね。

Nintendo DREAM Monthly News 毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

TOP NEWS

任天堂のマスコミ向け発表会に宮本さんと岩田さんが出席



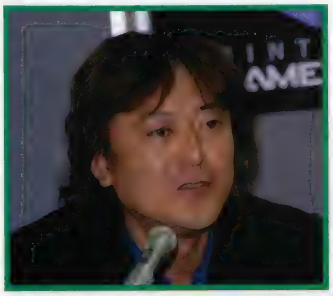

3月28日、ゲーム雑誌などの関係者を集めた発表会が、任天堂の神田支社で行われた。席上には、おなじみの宮本茂さんと岩田聡さんが登場。2月中旬から3週間程度かけて回ったヨーロッパ・アメリカでの印象をいろいろと語ってくれた。また、今年度(2003年3月まで)の任天堂の動向も少しだけ聞けたぞ。詳しくは5月のE3で、ということだったが、岩田さんから「GCのソフトを月1本ペース以上、合計12～13本程度は発売します」という心強い発言もあったのだ。「勝負の年」にふさわしい展開が期待できそうだね。



宮本さんと岩田さんの発表は、約45分ほど行われたのだ

『F-ZERO』の開発はAVの名越さんが！

発表会の第2部では、アミューズメントヴィジョンの名越稔洋さんと『スターフォックス』でおなじみの今村孝矢さんが登場し、『F-ZERO』のアーケード版とGC版が、2002年末に発売されることが明かされた。アーケード版は先日発表された次世代業務用基盤「トライフォース」で開発され、GC版とメモリーカードによる連携も予定しているそうなのだ。実際の制作にあたるのは、セガの開発会社アミューズメントヴィジョン。社長の名越さんは、スーパーファミコンの発売と同時に初代『F-ZERO』を買い、タイムアタックにハマっていたほどの『F-ZERO』好きなんだそうだ。今村さんなど、今まで『F-ZERO』に関わってきた任天堂スタッフとのコラボレーション、十分期待していいだろう。



今まで「デイトナUSA」など名作レースを輩出している名越さん



初代、N64版と『F-ZERO』に関わってきた今村さん。「プレイヤーとして遊ぶのを楽しみにしています」と語っていたぞ

発表会でのコメント ピック・ア・ッ・プ 宮本さん＆岩田さん

ネットゲームのこと

宮本　任天堂はコミュニケーションという形でネットを捉えています。それに対する今までの取り組みを思い出してください。ゲーム機で初めてコントローラを2つ付けたのはファミコンですし、N64で4つ付くようにしましたし、GBは何台かを繋げて遊べます。こんな環境を常に先頭を切ってやってきました。サーバーの運営などの経験も積んでいます。肝心なのはソフトですから。

岩田　ネットの方向へ過剰に流れている感じがします。もちろん可能性はあるので研究も続けますし、機が熟せばいつでもやります。

宮本　ネットでこんなことをする、というような宣伝は山ほどしても、いつ、どうやってやめるという話は全然しないんですよ。我々も以前苦労しましたし。5000人でも1万人でも、ユーザーへの責任は無視できません。

岩田　ネットで起こる問題について目が向いてないんじゃないかと。ネットになったらこう面白くなる、ということを真剣に考えるのも大事ですが、ビジネスとして継続していくための方法も考えないといけないと思います。

ゲームの暴力表現のこと

宮本　エンターテイメントの仕事はお客さんを喜ばせること。その方法のひとつが「手応えのある暴力」。一番分かりやすいですよね。ただ同じ方向にみんなが向いて、その要素でさらに面白いゲームを作ろうとすればエスカレートするでしょう。そんな感じで進んでいくことには違和感を覚えるし、僕自身はもっと違う方法でお客さんを喜ばせられると思うんで、あえてそっちへは行きません。「手応えのある暴力」を目指している人はやってもいいと思います。ただビジネスとしてエスカレートしていくことはどうかと、特にプロデューサーが考えなくてはいけない問題だと思います。

スーパーマリオサンシャイン

宮本　『スーパーマリオ64』の延長線上にあるソフトです。水鉄砲のようなものは、ハンマー以外では初めて使う道具ですね。これには少し仕掛けがあります。ステージもそれなりのボリュームになります。アクションも当然前作＋αになりますので少し難しくなるかも分かりませんけど、全部の操作ができなくても遊べるようには仕上げます。

メトロイドプライム

宮本　「FirstPeasonsShooter（1人称視点）になってしまうのか」という声が多いんですが、ゲーム性はなにも変わっていません。『メトロイド』のように細い通路が続く地形の場合、カメラがプレイヤーの外にあるとすごく遊びにくいんですね。振り返ったとき、カメラの動きで目が回るんです。広い場所で伸び伸びと走るんならいいんですが、狭いところへ入り込むゲームなので、一番遊びやすいカメラを選びました。FPSを作ろうと思っているわけではありません。

スターフォックスアドベンチャー

宮本　（発売日が秋に伸びたのは）できてないんじゃなくて、大きいんですよ、物量が。山内（社長）からは「重厚長大はダメ」といわれてるんですけども、どうしてもシナリオの下地が大きくて。全体を磨くには時間がほしいと思いました。今度のスケジュールは絶対間に合うだろうと安全を見て決めています。

エターナルダークネス

岩田　シナリオが凝っているんですが、それを話すとネタばれになってしまうので…。とにかく作家性の強い作品です。新しい試みに期待してください。

宮本　カナダに作家がいて、ここ3年ほど一緒に仕事をしてます。ほとんど完成してますが、日本語化に少し時間がかかっています。

●はみだしNEWS●　任天堂ホームページで読めるN.O.M.コーナー、4月号の特集は任天堂ゲーム誌。当然ニンドリも紹介されてますが、「編集長潜入レポート」の某編集部は、実はニンドリなのです。

イベント

セガの単独イベントGameJam2で任天堂ハード系の新発表続々 SEGA-AM2のGC参入や『PSO』テスター募集など話題満載！

3月30～31日に、東京国際フォーラムで行われたセガのイベント「GameJam2」は、2万4000人を超える入場者で大きく盛り上がった。GC、GBアドバンスの新作が遊べた他、SEGA-AM2はGCで『ビーチスパイカーズ』『バーチャファイタークエスト（仮）』を発表するなど、うれしい情報満載だったぞ。



会場はこの込み具合。3時間待ちの行列もできたほどだった

鈴木裕さん、GCの新作を発表

『アウトラン』『スペースハリアー』などで知られる鈴木裕さん率いるSEGA-AM2は、このイベントで2本のGC用ソフトを発表。夏に『ビーチスパイカーズ』を、来年早々には『バーチャファイタークエスト』をリリースすることを約束していたぞ。



満を持してのGC参入を発表する鈴木裕さん

『PSO』『ソニック』は長蛇の列が！

会場内のブースで、ひときわ長い列が出来ていたのは、ソニックチームの『PSO』『ソニックADV2バトル』『ソニックアドバンス』。『PSO』は正式なタイトルが発表された上、インターネットでトライアルエディションの販売を行う発表があり（22ページ参照）、大いに盛り上がっていた。『ソニック』は特に小学生くらいの来場者の人気を集めており、ソニックアドバンス』は、レアなチャオがもらえるとあって、会場で一番長い行列が出来ていたぞ。



ソニックチームの中裕司さん（右）と、セガ最高執行責任者（COO）の香山哲さん。会場の盛り上がりをご満喫？



キーボード付きコントローラも出展。本体へ接続するコネクタが2つありました



『ソニックADV2』は低年齢層にも絶大な人気があるようだ

謎の新作『バーチャファイタークエスト（仮）』

鈴木裕さん曰く、「小学5年生がメインターゲット」とのこと。しかし、デフォルメキャラな『バーチャ』ではないらしい。「1対1で戦うとは限らない」「Aボタンはキック」といろいろヒントは教えてくれたものの、どのような作品になるかは不明。鈴木さんは京都へ行って宮本さんとも話をしてきたそうで、それがどのようにゲームに反映されるか楽しみなところだ。



鈴木さんは、極秘の資料を片手にいろいろ話していたのだ

ケイ大佐、編集部対抗戦で大勝利！

アミューズメントヴィジョンのイベントでは、8つの編集部による『バーチャストライカー3Ver.2002』の対抗戦が行われた。ニンドリ代表のケイ大佐は、このゲームの攻略本を作ったスタッフと対戦。観客の予想は最悪だったが、見事1-0で勝利！



任天堂系雑誌で勝ったのはケイ大佐のみ。ご褒美にもらったグッズは7ページでプレゼントしているぞ！

新製品

カプコンの新規事業、知的エンターテインメント「ブレインスポーツ」 第1弾はドイツで250万セットの売り上げを誇る卓上ゲーム『Catan』

「ブレインスポーツ」とは、「脳味噌が筋肉痛になる」新たな知的エンターテインメントジャンルのこと。カプコンでは、アナログ・デジタルを問わず、頭を使って楽しむゲームを、今後次々と送り出すという。その第1弾となるのがこの『Catan』。六角形の土地が組み合わさった島を開拓していくゲームで、プレイヤーは5種類の資源を使い、道・家・街を建設しながらポイントを獲得していく。運と戦略が重要なポイントとなる卓上ゲームなのだ。



ルールは15分ほどで誰でも覚えられる



資源カードを使って島を開拓するのだ





直接交渉で資源を交換することも可能



プレイするたびに盤面を変えることができる

『Catan』
- ●ジャンル：卓上ゲーム
- ●プレイ人数：3～4人用
- ●プレイ時間：約1時間
- ●価格4980円
- ●発売日：ショッピングサイトe-CAPCOM[http://e-capcom.com]にて販売中。初夏より全国発売予定。

●はみだしNEWS● 4月11日付の日経新聞によると、任天堂の2002年3月期の連結純利益は、前期より14%増の1100億円前後になる見通し。2年連続で過去最高を更新するとのことだ。

グッズ いつでもどこでもピクミンと一緒!? ピクミンのポーチ&抱き枕発売

ピクミンの形をしたポーチと抱き枕が、タムより発売されるぞ。ポーチはピクミン3種、オリマー、チャッピーの5種類があり、背中のチャックを開けると小物入れになっている。抱き枕は135cmサイズの大きなもの。こちらはピクミン3種類。どちらも5月10日ごろ発売予定だ。

※写真は製作中のもので、完成品とは異なる場合があります



ポーチは各1200円（オリマーのみ1480円）



こちらは抱き枕。価格は5980円

新製品 ポケモンミニ対応ソフトに新作登場 ポケモンパズルコレクションVol.2

ポケモンミニの対応ソフト第6弾『ポケモンパズルコレクションVol.2』が、4月26日に発売されるぞ。価格は1200円（税別）。前作にもあった「アニメパズル」（問題はもちろん新作）に加え、「ピックアップパズル」「ストレッチパズル」が新登場。パズルをクリアすると、もう1種類のパズルも登場するのだ。ちなみに4月26日からポケモンミニ本体のみの販売（3800円）も開始されるぞ。



ポケモンミニは手の平サイズだから、いつでも持ち歩いて気軽に遊べるのがいいよね

グッズ どうぶつの森+カードeを収納できるオフィシャルコレクションファイル

メディアファクトリーは4月21日、どうぶつの森＋カードeが132枚収納できるカードファイルを発売する。価格は780円（税別）。中には、オリジナルのどうぶつの森＋カードeや、キャラクターシールが入ったお得なアイテムなのだ。



オリジナルカードeは、プレイヤーの男の子女の子がデザインされているぞ

グッズ GBアドバンス対応の「ライトボーイアドバンス」に限定の新色登場！

キーズファクトリーより、ライトボーイアドバンスの新色、サックスブルー＆ホワイトが4月下旬に発売される。この色は、ユーザーのアンケートで一番要望の多かったもの。液晶を照らすライト（単4電池2本使用）や、画面を1.2倍に拡大する機能はそのまま受け継がれているぞ。



価格は2680円（税別）。数量限定発売なのだ

トピックス 『ロックマン エグゼ』シリーズ 早くも続編『3』の制作決定!!



GBアドバンスの人気ソフト『ロックマン エグゼ』の続編の制作が決定! 発売時期や詳しい内容などについてはいっさい不明だが、すでに開発はスタートしている模様。『エグゼ』『エグゼ2』の販売本数も好調で、アニメも放映されているシリーズだけに、続編にも期待がかかる。編集部予想では夏頃の発売と見たが…!?

トピックス ロックマン15thアニバーサリーキャンペーン ロックマンのオリジナル腕時計が当たる!

ロックマン生誕15周年を記念したキャンペーンが実施されるぞ。期間中に対象商品を購入して応募すると、ロックマンオリジナル腕時計などが抽選で当たるのだ!



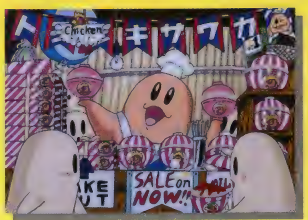
最初の対象商品は『ロックマンゼロ』だ

●応募期間
2002年4月26日～2003年4月30日まで（第1弾〆切：2002年10月31日）
●対象ソフト
2002年4月26日～2003年3月31日までに発売されるロックマンシリーズソフト
●応募方法
対象ソフトについている応募券を、官製ハガキに貼り、氏名・郵便番号・住所・電話番号・性別・年齢・応募するコースを明記して応募先へ。
●応募先
〒530-0003　大阪府北区堂島1-6-20 堂島アバンザ　「ロックマンキャンペーン事務局」宛
●応募コース
Aコース／応募券2枚1口。抽選で1000名にオリジナル腕時計。
Bコース／Aコースに外れた方、または応募券1枚で応募した人の中から、抽選で1万名にオリジナルキーホルダー。

アニメ 星のカービィ 今月の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC・TBS系にて放送中

4/27放送 第29話 激辛！ファミレス戦争





デデデ大王は、料理魔獣「ムッシュゴーン」のレストランを、カワサキの店のまん前にオープンさせる。たちまちゴーンの持つ究極の味の虜となる住民たち。しかし、閑古鳥の鳴くカワサキの店で偶然産まれた激辛ラーメンが大人気に！ この出来事がレストラン・カワサキとレストラン・ゴーンとの激辛競争に発展する。まるで辛さを感じないカービィに、闘志を燃やすコックカワサキ。彼が完成させた激辛料理とは？激辛ブームの裏に見え隠れするナイトメアの陰謀の影とは!?

今月の放送予定

4月20日	28話	「恐怖のデデデ・ファクトリー」
4月27日	29話	「激辛！ファミレス戦争」
5月 4 日	30話	「カービィの謎のタマゴ」
5月11日	31話	「ビバ！デデベガスへようこそ」
5月18日	32話	「歯なしにならないハナシ」

イベント エニックスゴールデンウィークスーパーツアー開催 『スナップキッズ』レアワンダー配布や新グッズの体験会も

エニックスがゴールデンウィーク前後に、全国各地でイベントを開催するぞ。『スナップキッズ』のレアワンダー「エッグ」のプレゼントや名人とバトルするコーナー、DQバトルエンピツGで、バトエンマンに挑戦するコーナーの他、新発売の新世代フライングギア「カゼマル」を実際に遊べる体験会も行われる予定だ。



竹トンボのようにウイングを飛ばす「カゼマル」。ウイングのカスタマイズで飛び方が変化するのだ

開催場所・日程	
4月21日	イトーヨーカドー東大阪店（大阪府）
4月28日	イトーヨーカドー川崎港町店（神奈川県）
5月 3 日	イトーヨーカドー京都六地蔵店（京都府）
5月 4 日	イトーヨーカドー葛西店（千葉県）
5月 6 日	イトーヨーカドー新浦安店（千葉県）

問い合わせ先
090-3540-1785
エニックスイベント事務局
（午前11時～午後6時）

イベント 『ブラッディロア エクストリーム』発売記念イベント 関東近郊にて即日参加のトーナメント大会を開催

『ブラッディロアex』の、トーナメント大会が開催されるぞ。大会予選はトーナメント制で、通常キャラクター12人とクロノス、ガネーシャは使用可能だ。もちろん賞品が用意されているぞ（詳しい情報については、それぞれの店舗までお問い合わせください）。

開催日程		
4月27日	12時	渋谷QFRNT5F（東京都渋谷区）
4月28日	13時	ＡＬＩＶＥ竹の塚店（東京都足立区竹の塚）
4月28日	16時～18時	メッセサンオー（東京都千代田区）
4月28日	16時～18時	秋葉原デパート（東京都千代田区）
4月28日	13時	ダイクマ平塚店（神奈川県平塚市）
4月28日	13時	西友LIVINみずほ店（東京都西多摩郡）
4月28日	13時	ワンダー土浦ピアタウン（茨城県土浦市）
4月29日	時間未定	カメレオンクラブ千歳烏山店（東京都世田谷区）
5月 3 日	13時	ダイクマ府中店（東京都府中市）
5月 3 日	13時	カメレオンクラブせんげん台店（埼玉県越谷市）
5月 4 日	13時	wanpaku伊勢崎モール店（群馬県伊勢崎市）
5月 5 日	13時	文教堂wanpaku糀谷店（東京都大田区）

イベント 2002東京おもちゃショー開催決定 5月11～12日はビッグサイトへ！

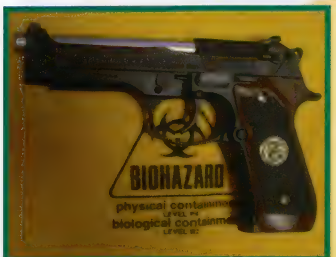
今年もおもちゃショーの季節がやってきたぞ。今年は新たに「おもちゃ販売コーナー」が新設されるため、その場でおもちゃを買えるようになっているのだ。5月11日(土)～12日(日)の午前9時～午後5時まで、東京ビッグサイトで開催。前売券はコンビニエンスストアやJRの各駅などで、900円で発売中だ（当日券は1000円）。



メディコム・トイのブースでは、『動物番長』のキューブリックが登場するとの噂も!?

新製品 『biohazard』S.T.A.R.S.のハンドガン サムライエッジ スタンダードver.発売

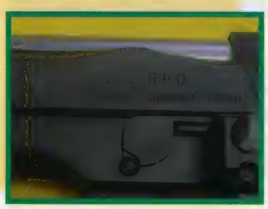
ラクーンシティ郊外でカスタムガンショップ「KENDO」を営んでいるジョウ・ケンドの手によって作られた、S.T.A.R.S.正式採用のハンドガン。それが「サムライエッジ」だ。『biohazard』のゲーム中では、レベッカが装備しているものをモデル化し、4月10日より東京マルイからソフトエアーガンとして発売中だ。



サムライエッジ スタンダードVer.
東京マルイから発売中（16800円）



ゲーム中ではレベッカが使用している



スライド部に入っている刻印。ガスブローバック機構も備えている

みすずのコスプレ道場
by 美鈴 秋　Vol.15～…ありません腕章



●はみだしNEWS● ホームページ（http://www.18.u-page.so-net.ne.jp/dg7/a-misuzu/index.html）も好調な美鈴先生。先生への応援のお手紙は「がんばれみすず係」へ！

マリオクラブ 今月のマリオクラブ おすすめはこの2本！

RUNE
ゲームキューブ／フロム・ソフトウェア／カードアクションRPG

マリオクラブの総評で一番注目していたのが、「カードゲームの要素とアクション性が盛り込まれた戦闘のシステム」。「カードの入手方法が多彩」、それぞれのカードに「専用のアクションや効果音といった演出」が「目新しく、面白味もある」とし、「全体的に満足できる内容」と評価しているぞ。

ロックマンゼロ
GBアドバンス／カプコン／ACT

人気作の新シリーズ第1弾。「ボスキャラクターが多数用意されて」いて、「バリエーションも豊富」で「面白味がある」とはマリオクラブの評。「難易度も高」い、ということだが、「『サイバーエルフ』を使用することで、難易度を調整できるといったシリーズ初心者への配慮もされている」とのことだ。

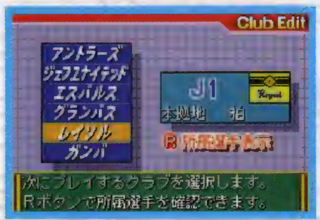
おわび 5月号の96ページで紹介したクリエイタートークの中で、猿楽庁長官・橋本徹さんのコメントに「でもゲームはたいしたことなかったですけどね」と記載していましたが、この発言はサルブルネイ・松本弦人さんのコメントでした。関係者の方々にお詫びし、訂正いたします。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス(仮)

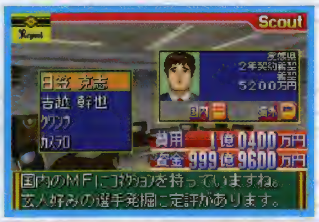
【GBアドバンス】	
タイトル	J.LEAGUE プロサッカーチームをつくろう! アドバンス(仮)
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	スポーツ育成シミュレーション
プレイ人数	未定

サッカークラブ育成SLGの決定版!!

これまでセガサターンやドリームキャストなどで発売されてきた『サカつく』が、ついにGBアドバンスに登場! 実在Jリーグクラブの監督となり、クラブ運営や選手育成に手腕を発揮しよう。これまでのシリーズにはなかった新要素も盛り込まれているぞ!



これまでのシリーズとは違い、実在のJリーグクラブを選択してゲームスタート



プレイヤーはクラブの全権を司る監督。やることもいっぱいあるぞ


どんなチームに育てるも、監督次第。最強のチームとなるか、それとも…

プロ野球チームをつくろう! アドバンス

【GBアドバンス】	
タイトル	プロ野球チームをつくろう! アドバンス
発売元	セガ
発売日	夏予定
価格	未定
ジャンル	スポーツ育成シミュレーション
プレイ人数	未定
備考	GBA専用通信ケーブル対応

最強の球団をアドバンスで育成!

球団経営や選手の育成を行いながら最強のチーム作りを目指す『やきゅつく』。プレイヤーは球団オーナーとなり、育成、選手獲得、試合をこなしながらチームを日本一へと導いていく。ゲームは、全く新しい7つ目の球団をリーグに設立するところから始まるのだ。


選手のエディット画面。選手名や顔はもちろん、より細かい特徴をエディット


グラウンドでは、選手の練習メニューや作戦などの指示を与える


プレイヤーはオーナーなので、試合中には選手交代以外のことはできないんだ

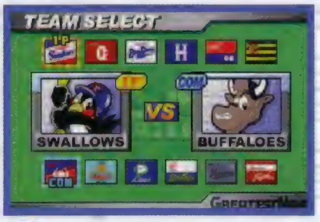
GREATEST NINE

【GBアドバンス】	
タイトル	グレイテストナイン
発売元	セガ
発売日	夏予定
価格	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

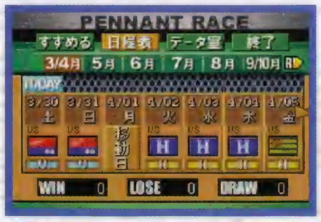
2002年の最新データも搭載!

リアルタイプのアクション野球ゲーム『グレナイ』シリーズの最新作。2001年末の新入団選手（ドラフトやトレード、新規獲得）はもちろん、オープン戦やペナント開幕直後の試合も参考にした最新データを使用予定だ。好きな球団でペナントレースも楽しめるぞ。


駆け引きに重点を置いた投打システムを採用。実際の野球さながらの読み合いだ



コンピュータとの対戦はもちろん、友達と2人で通信対戦もできるぞ



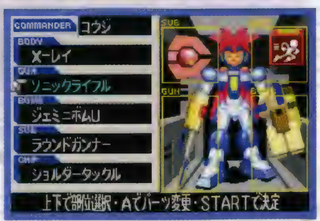
オープン戦、開幕、オールスター、日本シリーズ。ペナントレースも楽しめる

カスタムロボGBA(仮)

【GBアドバンス】	
タイトル	カスタムロボGBA(仮)
発売元	任天堂
発売日	夏予定
価格	未定
ジャンル	ロボットアクションRPG
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

今回のバトルは「スカイバトル」だ

N64版で好評を博したロボットアクションRPGがGBAに登場。今回のバトルは、無重力空間のホロセウム=ゼロGホロセウムが舞台。ここではロボは常に宙を飛び続けることができ、真の意味での空中バトルが実現されるんだって。もちろん、新型ロボも登場するぞ。



自分のバトルスタイルに合わせたカスタマイズができるのだ


対戦する2台のロボが離れると画面がこのように縮小されて全体がわかるのだ


迫力のあるバトルをGBAで楽しむことができそうだよ

BOMBERMAN GENERATION
ボンバーマン ジェネレーション

360度の視点切り替えができるアクションゲーム。色々なところに謎や仕掛けが隠されているフィールドを、ボンバーマンが駆け抜ける!!

トラップいっぱいのステージを紹介!

今回の冒険では、森、砂漠、海中など、特徴豊かなステージがボンバーマンを待っているぞ。ためボムや、ボムキックなどのボンバーマンのアクションを使って、フィールドの謎を解き明かそう。もちろん、4人対戦のバトルも健在! こちらもパワーアップしているのだ!!

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ボンバーマン ジェネレーション
発売元	ハドソン
発売日	6月27日予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	3ブロック必要



中ボスの登場シーン。トゥーンシェードのグラフィックも迫力だね



もちろんバトルも充実。いままでにない仕掛けもあるかもしれないぞ!!

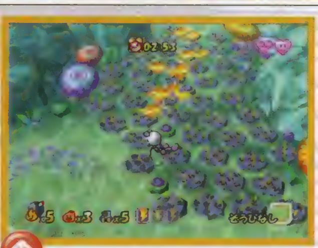
STAGE／タコガズムたいりく






緑豊かなステージ。岩で川をせき止めたり、木で橋を作ったりなど、ボムをうまく使って攻略していくのだ!!

STAGE／オダコかい



海と極寒の氷のステージ。沈没船を攻略したり、吹き出るアワをうまく利用して進んでいくんだ。海中っぽい敵も多数出現するぞ

STAGE／ポツコタさばく






灼熱の砂漠ステージ。巨大流砂にワザと飲み込まれたりして、流砂をうまく使いながら進むんだ。遺跡には様々なトラップが仕掛けられているぞ

STAGE／ネッキムーン






月面のステージ。悪のヒゲヒゲ団が建設したあやしい施設をトロッコなどを使って攻略していくんだ。どんな敵が登場するのかな?

頭文字D Another Stage

【GBアドバンス】			
タイトル	頭文字D　Another Stage	価格	5800円
発売元	サミー	ジャンル	コマンド選択式レース
発売日	4月26日	プレイ人数	1〜2人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

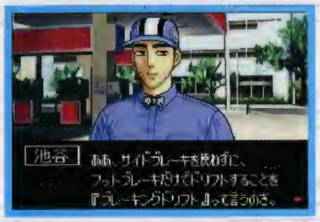
今月はプレイヤーのホームグラウンド、秋名のコースを攻略していこう。序盤で覚えるテクニックは、これを読めばバッチリ活用できるぞ！

走り屋たちからドラテクの情報を集めよう！

プレイヤーは最初、ドラテク（ドライビングテクニック）をなにも知らない状態でスタートする。ストーリーモードを進めていき、バイト先の仲間などからいろんなドラテクを聞けば、今まで普通にしか曲がれなかったカーブで新しいコマンドが現れ、素早く抜けられるようになるぞ。



バトルに勝てばパーツを買うポイントが手に入る



ふとした会話の中に、ドラテクの情報が入っていることもあるのだ

秋名は5連ヘアピンと終盤のミゾが勝負！



ここもドラテクポイント。最後の抜きどころだ

「サイドブレーキドリフト」は、だいたいどこでも使えるぞ。コース中央あたりを走行→軽くブレーキ（アクセルオフ）→サイドブレーキドリフトという順番がベスト

スロットルを吹かしておくとスタートダッシュが決まる。数値は車種によって違うが、ハチロクなら6〜7あたりがベスト

5連ヘアピン全部で「突っ込み重視ミゾ落とし」が使えるが、レベルが低いうちはスピリットを温存したほうがいいかも

ゴーストトラップ

【GBアドバンス】			
タイトル	ゴーストトラップ	価格	未定
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	3DホラーアクションADV
発売日	7月	プレイ人数	1人用

アイドス・インタラクティブのGBA参入第1弾は、『パンツァー・ドラグーン』などで知られるスタッフによるホラーアクションADVだ！

幽霊屋敷に隠された秘密とは？

ゴーストハンターのジョージが、幽霊の存在を信じないアリシアを説得するため、わざと幽霊屋敷「アリギエリ邸」へ連れていくが、中に入ったとたん閉じ込められてしまった。屋敷の中を探索して出口を見つけるのが目的だが、プレイのたびに変化するマップや襲いかかるゴーストなどがいて一筋縄ではいかないのだ。魔道書をすべて集めて、脱出できるのだろうか？



立体的なマップの中でプレイヤーを操作する





出口に着いたらステージクリア。魔道書を入手するごとに新しいステージが増えるぞ

アイテムを合成してトラップを仕掛けよう

屋敷の中には、さまざまなアイテムがあり、中には室内をよく調べないと見つからないものもある。2つのアイテムを合成すると、強力なトラップアイテムになることもあるぞ。出来上がったトラップアイテムを床などに仕掛け、ゴーストを退治するのだ。



ゴーストと遭遇！　アイテムがないときは逃げるのも手なのだ



室内をスミズミまで探せば、思いがけないアイテムが手に入るかもしれないぞ



ステージをクリアするごとに、屋敷の謎が次々と明らかになる



トラップを仕掛ければ、ゴーストを攻撃することもできる

メダロットG カブトバージョン/クワガタバージョン（仮）

大人気『メダロット』シリーズの最新作は、なんとアクションゲーム! しかも『5』の世界観を受け継いだ内容に仕上がっているぞ。

『メダロット5』の世界観を受け継ぐ物語

ゲームの舞台は、『メダロット5』から少し後の西暦2027年。主人公コイシマルの住む「すすたけ村」では、村おこしとして総合アミューズメントパーク「ロボトルパーク」を建設した。そのオープニング記念としてロボトル大会が開催され、有名メダロッターたちが参戦したが、優勝賞品が盗まれてしまって大騒ぎに! 仲間たちと協力しながら、果たしてコイシマルは、この騒ぎを収めることができるのだろうか?



シリーズ初のアクションゲームだ!!



通信ケーブルを使った、対戦プレイやパーツなどの交換機能も用意されている



今作でも、パーツの組み替えによって、メダロットをカスタマイズできる

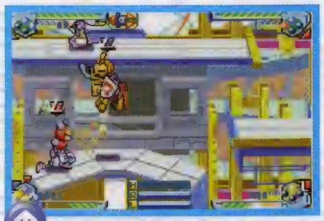
【GBアドバンス】	
タイトル	メダロットG（仮）
発売元	ナツメ
発売日	夏
価格	各4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

今回のロボトルはアクションだ!

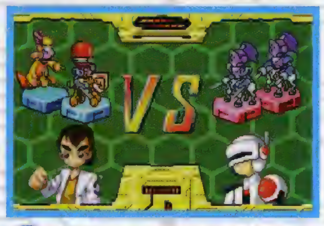
『メダロットG』のロボトルは、格闘アクションに近い内容だ。プレイヤーが操作するメダロットと、「AIパネル」で攻撃パターンを組み立てたパートナーメダロットの2体でタッグを組み、2対2の形式でロボトルが進行する。戦闘中は、パートナーメダロットに指示を出せるぞ。



敵味方合計4体でロボトルが展開するぞ



リアルタイムでパートナーに指示を出せる



パートナーメダロットの攻撃パターンを、いかに上手く組み立てられるかがカギだ



AIパネルを組み合わせて、パートナーが戦闘中にとる行動パターンを決めるのだ

かまいたちの夜～アドバンス～

94年にスーパーファミコンで発売された『かまいたちの夜』がGBアドバンスで復活! 独特の世界と深みのあるシナリオに定評がある作品。

猛吹雪のペンションで起こる本格ミステリー

雪山に建つペンション「シュプール」。主人公の透と真理は、スキーを楽しむためにこのペンションへ訪れた。しかし猛吹雪のために、ペンションは孤立状態になってしまう。そんな中、一通の殺人予告が届けられた。「こんや、12じ、だれかがしぬ」。窓ガラスの割れる音とともに最初の殺人事件が幕を開ける。いったい犯人は誰なのか? 部外者か!? それとも…。さらに第二、第三の殺人が…。



吹雪のためペンションが孤立状態



宿泊客たちの団らんに水を差す殺人予告。いったい誰がこんなことを…

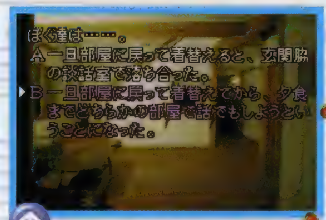


孤立状態のペンションで巻き起こる連続殺人。犯人はいったい誰なのか…!?

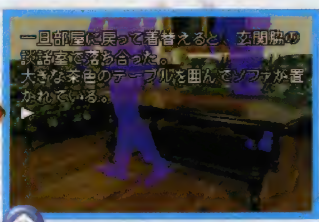
【GBアドバンス】	
タイトル	かまいたちの夜
発売元	チュンソフト
発売日	6月末予定
価格	4800円
ジャンル	サウンドノベル
プレイ人数	1人用

プレイヤーの選択で分岐する物語

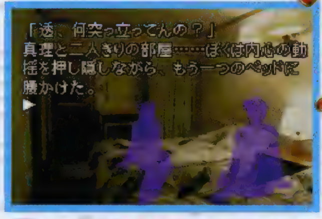
臨場感あふれる音と映像を楽しみながら文章を読み進んでいくサウンドノベルは、プレイヤーの想像力を刺激する作品だ。物語中の様々な場面で選択肢が登場し、項目によってストーリーが分岐していく。どのような結末を迎えるかは、主人公であるキミ次第だ。



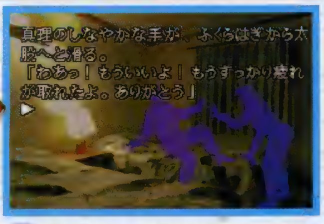
いろいろな場面で選択肢が現れる



Aを選択した場合は割と普通の展開だ



Bを選択した場合。物語は一旦透と真理の部屋へと場面を移す



Aを選択した場合は見ることのできない、ちょっとドキドキなシーンだ

ハムスターパラダイスあどばんちゅ

【GBアドバンス】	
タイトル	ハムスターパラダイスあどばんちゅ
発売元	アトラス
発売日	夏

価格	4800円
ジャンル	ハムスター飼育
プレイ人数	1人用

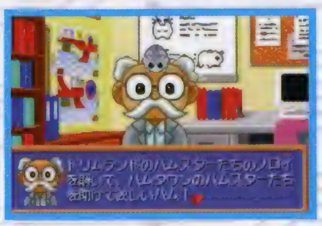
2匹のハムちゃんを同時に育成!

今度の『ハムパラ』は、1つのケージで2匹のハムちゃんを同時に育成できるんだ。ゴールデンハムスターの他にも、プディングハムスターなど8種類のハムちゃんから選択できるよ。2匹で遊んだり、ケンカをしたり、相性を上げて結婚させることもできるのだ!!



2匹のハムちゃんを同時に育成。個性タップリのハムちゃんの仕草が超キュート!


育成をしながら5つの「ドリムランド」を冒険しよう。楽しいイベント満載だ


呪いをかけられたドリムハムスターを助けることに…。RPGみたいだね

ピノビィー&フィービィー

【GBアドバンス】	
タイトル	ピノビィー&フィービィー
発売元	ハドソン
発売日	7月予定

価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

ピノビィーの妹、フィービィー登場!!

おじいさんに作られたピノビィーの妹、フィービィー。虫たちの世界の平和を守るハチ型ロボットピノビィーにあこがれて、自分もワルをこらしめようと飛び出した! しかし、そんなフィービィーの前に何者かの黒いカゲが…。『ピノビィーの大冒険』第2弾!!


おじいさんに作られたピノビィーの妹、フィービィーが正義のために飛び出した


ピノビィーとフィービィーをうまく交互に使ってステージをクリアするんだ


ピノビィーはダメージへの耐久力が強く、フィービィーは複雑な地形が得意

伝説のスタフィー(仮)

【GBアドバンス】	
タイトル	伝説のスタフィー(仮)
発売元	任天堂
発売日	2002年夏

価格	未定
ジャンル	マリンアクション
プレイ人数	1人用

今月は地底探検の紹介だ!

先月までに海と空での冒険を紹介したけど、ついにスタフィーは地面の下にまで行ってしまうようだ。真っ暗な地下の世界を、もぐらタンクのライトを頼りにガシガシ進んでいくスタフィーの、今後の展開に期待しよう。次回はどんな乗り物が登場するのだろうか?


気球をくれるメカニじいさん。気球の研究に命をかけているガンコ者のようだぞ


もぐらタンクに乗って地中も冒険! 視界が狭いから遠くの敵に気をつけないとね


ここは氷が浮かぶ冷たい海みたいだぞ。スタフィーは寒いのが平気なのかな?

ぷくぷく天然かいらんばん

【GBアドバンス】	
タイトル	ぷくぷく天然かいらんばん
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	4月26日

価格	4800円
ジャンル	アドベンチャー&バラエティー
プレイ人数	1〜2人用

ぷくぷくと楽しい仲間達がゲームで登場するぞ

占いからミニゲームまで、いろんな要素がギュッと詰まった楽しいゲームが登場するぞ。主人公「ぷくぷく」と仲間達が、すぎよし町を舞台にくり広げるアドベンチャーストーリーは、春夏秋冬の4つの物語にわけられていて、途中にミニゲームも用意されているのだ。



まずは手帳に自分の情報を書き込もう。追加でお友達のことも登録できるぞ



はじめにすぎよし町の仲間たちがゲームについてそれぞれ説明してくれるぞ



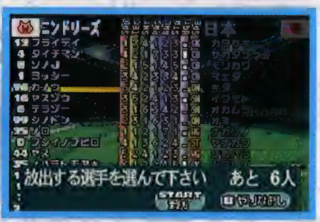
町内を歩きながらおなじみのキャラクターと会話して物語をすすめるのだ

フォーメーションサッカー2002

【GBアドバンス】	
タイトル	フォーメーションサッカー2002
発売元	スパイク
発売日	5月2日
価格	5800円
ジャンル	SPT
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

選手の配置が勝敗を左右するのだ

GBアドバンスの拡大縮小機能を活用し、画面に奥行きを持たせたサッカーゲームだ。豊富なフォーメーションの中から2種類を選ぶことで、試合の場面に応じた陣形にすることもできるぞ。用語や選手のことがわかるデータバンクや、ワールドサッカークイズも搭載。



マイチームモードでは、倒したチームの強い選手をゲットすることができるぞ


立体的なフィールドだから、遠くにいる選手も見えやすい。前にパスを出して…


フォワードに渡り、ダイレクトにヘディングシュート！なんてプレイも可能だ

スパイダーマン 〜ミステリオの脅威〜

【GBアドバンス】	
タイトル	スパイダーマン〜ミステリオの脅威〜
発売元	サクセス
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	ACT
プレイ人数	1人用

NYの平和を守るスパイディー見参！

ニューヨークに巻き起こるさまざまな事件を解決していくアクションゲーム。普通は進めないような場所でも、スパイダーマンならクモの糸（ウェブ）を使ったりカベを登ったりすることでクリアできるのだ。思い掛けない場所にパワーアップアイテムがあることも!?



ステージをクリアするとビジュアルが挿入され、新しいステージが出現する


ボタンの組み合わせで多彩な攻撃ができるぞ。ウェブを使ったアクションは強力！


ステージの最後にはボスキャラが待っている。画面を覆うような大きいボスも！

Vマスタークロス

【GBアドバンス】	
タイトル	Vマスタークロス
発売元	サクセス
発売日	7月予定
価格	5800円
ジャンル	対戦型カードバトル
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

召喚師と召喚獣の組み合わせが重要！

カードゲームで発売中の「ミラクルVマスター」をベースにしているものの、さまざまな新システムを搭載した1本。カードバトル好きの少年弁天大丸が、魔法のカード「Vマスター」を操るクロス皇帝に支配されたクロス大陸に降り立ち、バトルを繰り広げるのだ。



勇者の血を引く少女、ノイン（左）に導かれ、クロス大陸にやってきた大丸（右）


召喚師と召喚獣の属性を合わせると、Powerが大きく変化する


ゲーム中に登場するカードは、すべてGBAオリジナルのイラストだ

スロット！プロ2アドバンス 〜GoGoジャグラー&Newタイリョウ〜

【GBアドバンス】	
タイトル	スロット！プロ2アドバンス 〜GoGoジャグラー&Newタイリョウ〜
発売元	日本テレネット
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	ETC（パチスロ）
プレイ人数	1人用

ホールの定番スロット2機種を搭載

ホールに設置されて1年以上たつ現在も現役稼動している北電子の人気機種「GoGoジャグラー」と「Newタイリョウ」を収録。リプレイハズシの練習モードがあったり、フラグ成立を文字で教えてくれる機能があるので、スロット初心者の入門用としても最適だ。


「BIGを揃えろ！」など、さまざまな挑戦をクリアしていくパチスロタワー


「GoGoジャグラー」は、フラグを告知するランプが付いていて初心者でも安心


「Newタイリョウ」は、ドラムのバックライトやスタート音による告知が特徴

ファミスタアドバンス

ファミコン・SFCをはじめ、各機種で発売されてきた、人気野球ゲーム『ファミスタ』。シリーズ最新作がゲームボーイアドバンスに登場だ

【GBアドバンス】	
タイトル	ファミスタアドバンス
発売元	ナムコ
発売日	6月28日
価格	4800円
ジャンル	野球ゲーム
プレイ人数	1〜2人用
備考	1カートリッジプレイ対応

野球ゲームの定番が、GBAで発売決定!

『ファミスタ』は、各選手の能力値設定や、手軽に遊べる操作性、スピーディーな試合展開が特徴の野球ゲーム。1986年に第1作目としてファミコン版が発売されるやいなや、爆発的な人気を集めた。その後、数多くの続編・シリーズ作が登場し、野球ゲームの定番ソフトとして親しまれて来た。そして今回発売が決定したGBアドバンス版は、任天堂ハードでは『ファミスタ64』以来、約4年半ぶりの登場となるのだ。



チーム選択画面。もちろん選手は実名だ


投球には高さの概念がないので、非常に遊びやすい


打球の落下地点にマークが表示されるので、初心者でも安心して楽しめる

お楽しみ要素満載の収録モード

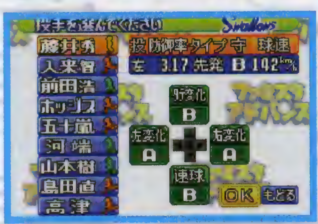
選手のデータは、2002年度の最新版が搭載されている。そして、収録モードは、1試合だけプレイする「オープン戦」、1シーズン戦って優勝を目指す「ペナントレース」、懐かしの野球盤のような「ファミスタ盤」、オリジナルの選手を育成する「分身くん」と、盛りだくさん!



モードセレクト画面。対戦も楽しめる



球場の選択も可能。もちろん実名だ



選手データは最新のものが使われている。また、試合ごとに調子も変化するぞ


これが「野球盤」ならぬ「ファミスタ盤」。このモードはカセット1本で対戦可能だ

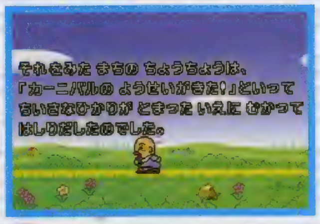
さくらももこのウキウキカーニバル

【GBアドバンス】	
タイトル	さくらももこのウキウキカーニバル
発売元	任天堂
発売日	今夏
価格	未定
ジャンル	インターネットごっこ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

盛大なカーニバルを開催しよう!

ある日、主人公が住む「クロまち」に、ちいさな光が飛んできて、主人公の家にとまりました。ちいさな光の正体は、カーニバルの妖精「チョコリン」です。主人公の住む世界では、妖精に選ばれた子供は、カーニバル委員になってカーニバルを開催することができるのです!


主人公が住むクロまちの上空を、ちいさな光がフワフワと飛んでいます



ちいさな光が飛んでいるのを見た町長は、光が止まった家へと急ぎました



ちいさな光がとまったのは、主人公の家でした。町長は、光の正体を教えます

MUTSUとのほほん

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	MUTSUとのほほん
発売元	トミー
発売日	7月
価格	6800円
ジャンル	ほのぼの育成アドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

の〜んびりと楽しむ癒し系ゲーム

水辺を泳ぐ不思議な生物「ムツ」とのコミュニケーションを楽しむゲーム。ムツは恥ずかしがり屋だけど、一緒に行動したり、エサを与えたり、言葉を教えながら会話をして、だんだんと仲良くなっていくのだ。「のほほん族」をはじめとした、ユニークなキャラも登場するぞ。


このゲームの主役「ムツ」だ。おもちゃでもおなじみだよね


ムツにエサを与えよう。ビタミン・鉄分・カルシウムの3種類をバランスよく!

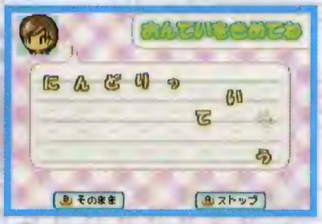

陸の上にいる生物が、のほほん族。いったいどんな形でゲームに関わるのかな?

おしゃべりインコ倶楽部

【GBアドバンス】	
タイトル	おしゃべりインコ倶楽部
発売元	アルファ・ユニット
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	育成&音声コミュニケーション
プレイ人数	1人用

お話できるインコを育てよう！

インコに言葉を覚えさせて、実際にしゃべらせることができるゲームだよ。最高で約1万文字もの言葉を覚えるから、長いお話もOKなんだ。毎日両親から言葉のリクエストがあって、それをうまくしゃべらせれば、おこずかいを多くゲット、なんて要素もあるよ。



1文字ずつ音程を決められるので、方言のようにしたり歌わせることもできる



インコはいろんな表情を見せてくれるよ。長く遊べば頭もよくなってたくさんの言葉を覚える



1本のカートリッジで3人までデータを保存でき、インコ同士で遊べたりするよ

勝負師伝説 哲也 ~甦る伝説~

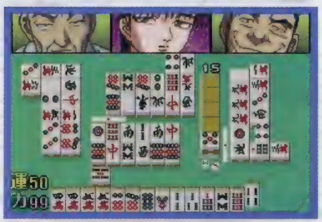
【GBアドバンス】	
タイトル	勝負師伝説 哲也 ~甦る伝説~
発売元	アテナ
発売日	7月末
価格	5800円
ジャンル	アドベンチャー+麻雀
プレイ人数	1人用

あのギャンブラーがアドバンスでも活躍する！

玄人技（イカサマ）を駆使して、麻雀勝負にケリをつけろ!!



舞台となる新宿の町で物語が進んでいく



哲也の相手は強者のバイニンばかり。相手のイカサマに負けてられないぞ



積み込みなどの玄人技を成功させるために、一定時間内にコマンド入力をする



イカサマだろうと勝ちは勝ち。役満を決めて一気に勝負をつけてやれ!!

大好きテディ

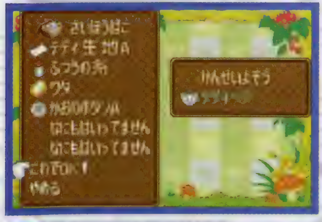
【GBアドバンス】	
タイトル	大好きテディ
発売元	エム・ティー・オー
発売日	4月19日より発売中
価格	5480円
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

自分だけのテディベアを作ろう！

テディベアを作るため、森や丘を冒険して、生地やボタンなどの材料を集めていくアドベンチャー。主人公のメルウィンの家に伝わる「魔法の裁縫箱」で、心を込めてベアを作れば、出来上がったベアが動き出すんだ。そして、作ったベアと一緒にまた新たな冒険へと出ていこう!



自分が作ったベアといっしょに、材料を集めるために冒険していくんだ



集めた材料で、オリジナルのベアを作ろう。友達との交換もできちゃう



メルウィンが作ったベアは動くんだ。また新たな材料集めの冒険に出よう

Advance GT2

【GBアドバンス】	
タイトル	アドバンスGT2
発売元	エム・ティー・オー
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	レーシング
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ドリフトの爽快感がたまらない！

『アドバンスGTA』の続編が登場だ。全44コースが用意されているほか、国内自動車メーカー10社から73車種97タイプの車が実名で登場するなど、内容も大幅パワーアップ。収録車種の中には、往年の名車やRX-8などの新車だけでなく、コンセプトカーもあるらしいぞ。



華麗なドリフトでコーナーを抜けるのも、このゲームの醍醐味だ



車種選択画面。マシンの性能が表示される。カラーリングの変更も可能だ



流れる夜景が美しい、首都高湾岸線のようなコースも登場する

それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI



あぁっ!! っという間に桜も散って、なんだか今年は暖かいです。温暖化が着実に進んでいることを、ひしひしと感じる今日この頃であります。今月は、発売したばかりの『bio』と『エムブレム』イラストが急上昇。とは言うものの、相変わらずリンクの人気は高いです。リンクにゃ勝てませんなぁ。

イラスト：記村隆子

イラストの特大殿堂



【大阪府／どせいようたさん】

◆先月に続いて「マジバケ」を描いてくれたぞ。今月は、闇の主人公。こちらのほうがかっこよくて好きなんだとか



【東京都／hushさん】

◆リクエストにお応えして、苦手な絵柄に挑戦してくれました。苦手っすか? スバラシイ出来映えですけど…



【三重県／SEALさん】

◆スクウェア参入記念! ということで、噂の「FF T」イラスト。うぉー、ホントだったらウレシイよね



【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆「番長」をやると肉が食べたくなるけど、「バイオ」をやると食欲がなくなるとか。ダイエットに効果あり?



【埼玉県／けいこさん】

◆実は「エムブレム」には苦手意識があるとか。まぁねぇ、全員死なないようにしようとすると、リセットの嵐が…



【千葉県／小森あんずさん】

◆今月号では表紙にもなっている「ルーン」のカティア。ついに発売日まであと数日にせまりました!



【栃木県／夢之助さん】

◆タイトルは「遭難野郎!」だって。ガハハハハ。たしかに遭難しまくりだもんね、ジョニーは。もしかして遭難マニア?



【奈良県／生夜さん】

◆ふんわりふわふわ。ちょうちょのカービィがとってもかわいいです。なんだか春らしくって素敵なイラストだよね



◆受験が一段落して投稿再開! 今回は、以前から描きたかったという「ムジュラ」のミカウ&ダルマーニだ

【東京都／おかりなさん】



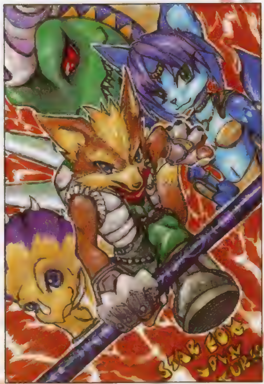
【埼玉県／ぷくゆきさん】

◆「FE封印の剣」イラスト。戦場の殺伐とした雰囲気と、荒々しいながらもどこかもの悲しい感じが出てます



【神奈川県／泉とうげさん】

◆「エグゼ」のアニメがお気に入りだとか。たしかにCGが超かっこいいんだよね。ずいぶんと進歩したもんだよね



【京都府／菊池ショウさん】

◆祝発売日決定! のはずだったのに、一気に秋まで延びてしまった「スタフォADV」。活躍が見られるのはまだ先だね



◆「卒業!」って感じで描いてくれた「マジバケ」イラスト。季節は変わって、新入生も馴染むころだね【愛知県/めっきーさん】



◆涼しげな色合いだけれど、なんとなーく春の風を思い浮かべます。どことなく暖かいんだよね【兵庫県/川那ゆきとさん】



◆リリーナを必死で守ろうとするロイ。「FE封印」のイラストだね。ロイの鎧のキズがリアルさを演出!【宮城県/草刈一朗さん】



◆とっても春っぽくて暖かいイラストです。ヨッシーのタマゴのかけらに乗っているヘイホーがかわいいよね【奈良県/彩世理さん】



◆「バイオ」をプレイしていると、精神力が吸われるようで、コントローラを持つ手が冷たくなるとか【福岡県/重紙あーすさん】



◆「森」のお花見の日を初めてみたときに、とっても感動したとか。その時の思いを絵にしてくれたのかな【千葉県/ほげたらぽんさん】



◆どひゃー! 独特のデフォルメで描いてくれているのに、ゾンビはやっぱりコワイです。っていうかよけいコワイ

【兵庫県/TABroさん】



◆[http://geocities.co.jp/Play town-King/3882/index.html]でホームページを開設中!【千葉県/高坂裕子さん】

イラスト10歳未満



◆誕生パーティをしているところだね。初めてハマったゲームだとか【岡山県/山口菜摘さん(6)】



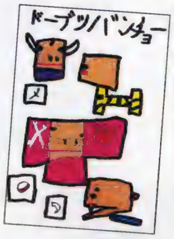
◆いろんな姿に変身したカービィだね。プリンとピカチュウもいるぞ【京都府/リックさん(8)】



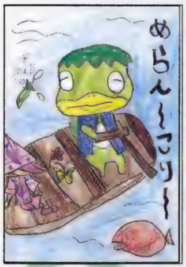
◆ドシンを中心に、いろんなキャラクターたちを描いてくれました【兵庫県/なかしんさん(7)】



◆オリマーが超キュート。オリマーの後ろのチャッピーもキュート!【青森県/神樹さん(6)】



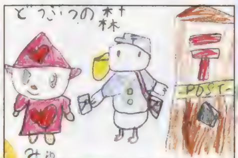
◆四角でできた動物たちだけど、なんだか愛着がわくよね【静岡県/だいちゃんさん(7)】



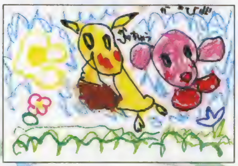
◆なんともいえないカッペイの表情がステキ。「めらん~こり~」もステキです!【神奈川県/橋本 美優さん(9)】



◆いっつも遭難しているジョニー。今日も船においてけぼり…!?
【奈良県/はまさきはるなさん(7)】



◆お出かけしたときに出てくる、あやしいネコに顔を描くのが好きだとか
【神奈川県/山田美結さん(7)】



◆アニメのカービィの絵描き歌がお気に入りなんだとか
【大阪府/きょこさん(5)】



◆いろんな色のカービィにかこまれてパニックのネス。どせいさんも…【?県/ばばんちょうさん(8)】



◆もうすぐゴールデンウィーク。こどもの日が近いもんね【千葉県/ポケチューさん(9)】



◆カービィとポポ&ナナ。アイスクライマーの2人は仲がよさそう
【岡山県/石原由唯さん(8)】

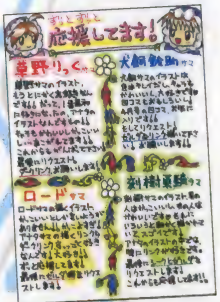
イラストファンレター



◆すっごく細かいんだけど、読めるかなぁ…
【静岡県/効果音さん】



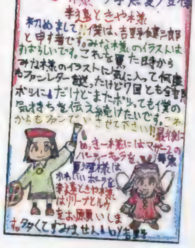
◆リクエストは『エムブレム』と『ゼル伝』だね
【鹿児島県/キノコの紋章】



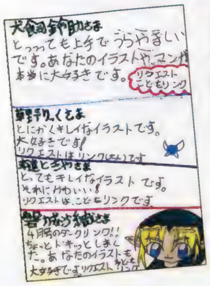
◆メッセージをどうしても伝えたくて描いてくれました
【埼玉県/国語便覧さん】



◆やっと想いを伝えられました!【愛知県/コキリコ・フォレストさん】



◆想いを伝えるために出し続けてくれたぞ【東京都/吉野健三郎さん】



◆子供&大人リンクのリクエストだね【北海道/満月さん】

◎次回のお題は『キューブの魅力』。次々回のお題は『大人の魅力』。

今月のお題『ワルなひとたち』



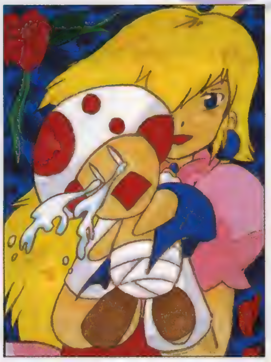
◆「森+」で住人に手紙を出し忘れたら、「アイツはワルの見本だ」と言われた（涙）。…なので下の方に私がいます（笑）。

【東京都／松任谷ヒカルさん】



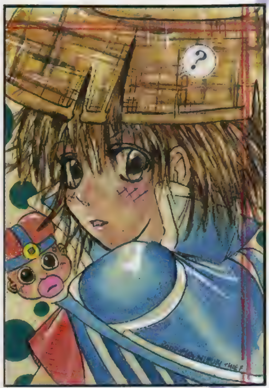
大賞【埼玉県／茉莉花さん】

◆ワルなんだけど、いまいちワルになりきってないようなカメックファミリー。ホントに「憎らしいけど、憎めない」って感じがしっくりくるね



【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

◆この人がワル？ なぜなら「どろぼう」をするからです！ ついつい手が出ちゃうんだよね…



【静岡県／ラム若さん】

◆コイツぁ～ワルだ！ 確かにワルだ！ といいつつも、何故か笑えてしまうのがご愛敬ってとこですかね



◆本当に悪い人じゃないけど、人の「ポケモン」を盗むのは悪い！ ってことでライバルを描いてくれました

【埼玉県／まるきのこさん】



◆ワルに囲まれて迷惑そうなリンク。っていうか、ガノンと手をつなぐのって、結構ブキミな臭いが…

【神奈川県／刻樹勇騎さん】



◆裏「スマブラ」ってテーマで描いてくれました。ああ、こういうのもアリだよね。悪役って人気あるし

【岡山県／あさひさん】



◆「ソニックADV2」のルージュ。ダークサイドキャラだけど、本気のワルじゃないところがいいよね

【神奈川県／しゃぼてんさん】



◆15年以上前のゲームなんですけど、ボスの3人組です

【神奈川県／雪草マリオさん】



◆ダークリンクにプラスして、ダークサリア。なんか色っぽいぞ

【愛知県／HALさん】



◆ちょっと昔のゲームだけど、「クロノトリガー」の悪い人たちだぞ

【京都府／熊走リッキーさん】



◆悪者の勢いにちょっと押され気味な正義の味方。がんばれーってか

【広島県／三上春香さん】



◆ああ、そうねぇ。この人さえしっかりしてればあんな事には…

【岡山県／愛リーンさん】



◆穴ほって住民を閉じこめる。落とし穴を掘る。変な看板を立てる！

【千葉県／ああああさん】



◆うおー、全然悪そうじゃない！ こういう悪役も大事だよね

【千葉県／杏吉さん】



◆ワル、で思いつくキャラのトップ3に入りそうなダークリンクです

【埼玉県／駄菓子さん】



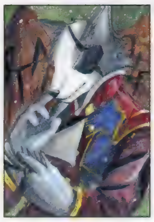
◆この中では、いちばん後方にいるジャシンがかなり悪そうです

【兵庫県／ソーナンスみやさん】



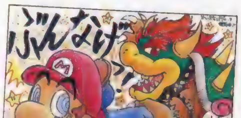
◆アニメの「ポケモン金銀」のブラック君が好きなんだそうです

【茨城県／葉月みかさん】



◆任天堂の悪キャラの中でも人気の高いウルフ。クールだよね

【東京都／日下部さん】



◆「マリオRPG」でマリオをぶんなげてしまうクッパ。さすが大魔王！

【千葉県／さとしさん】



◆この2人はとにかくパワー系だよね。ガッチリしてます

【大阪府／ARA-さん】



◆「めだたないキャラばかりになってしまいました」だって

【群馬県／たーじまはーるさん】



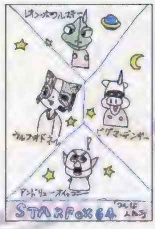
◆「スマブラDX」ではリンクのライバル的な感じだもんね

【京都府／狼太さん】



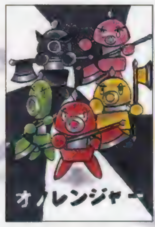
◆やっぱこの2人には、もっともっと活躍して欲しいよね

【愛知県／マリオ子さん】



◆スターウルフの面々。でも憎めないイラストがいい感じです

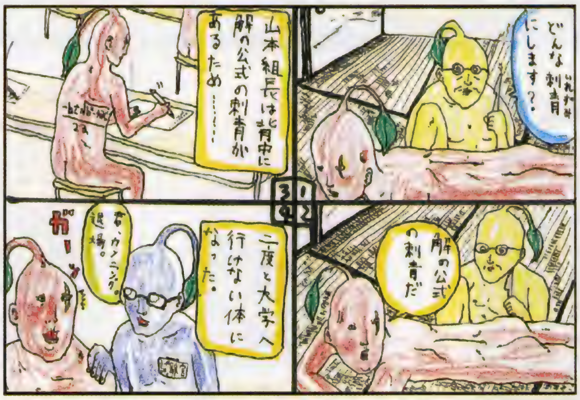
【福島県／アイスクライマー大好きさん】



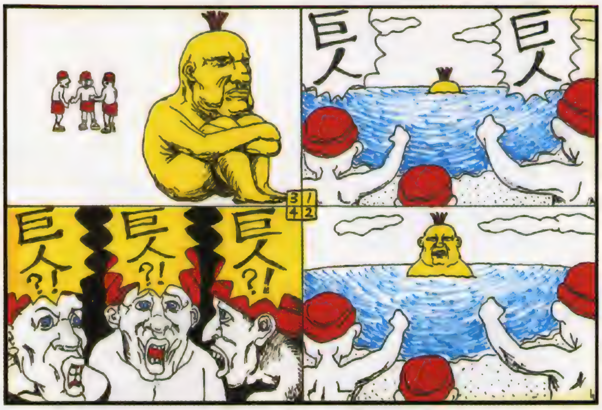
◆お題をみてパッと浮かんだのがこの5人組だったんだとか

【富山県／牧原りずむさん】

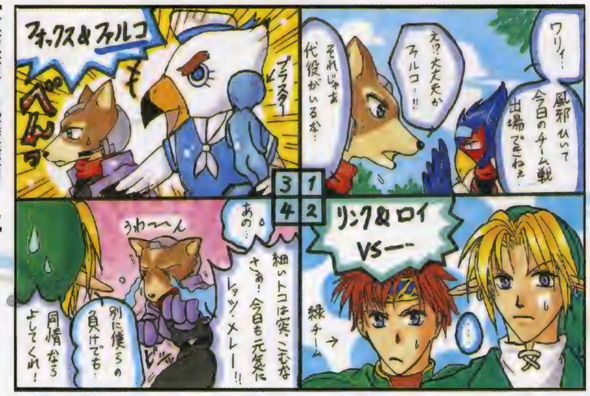
4コマの長屋



【群馬県／岩ちんさん】
◆かっちょいいじゃん。イカスじゃん。解の公式のイレズミなんてそうそうないよ、アンタ。どうよフレミングの法則なんかは？



【京都府／ていえぬさん】
◆なんにも言うことありましぇん！ 感動で涙があふれて、コメントすらもできましぇん。脱力、脱帽、ダッカルビ



【大阪府／楓馨葵侑さん】
◆『スマブラDX』のお得な裏技。ファルコを選択するときに、YXZを押しながらAを押すとジョニーに…なるわけないです



【新潟県／疾風時雨さん】
◆くれぐれも、良い子はマネしないように。たぶん鼻血が出ます。悪い子はマネしてもいいです。でも責任は持ちません



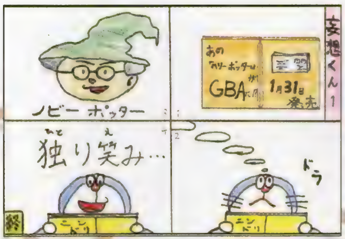
◆確かに。剣士、とはいっても、弓は使うは、爆弾は投げるは、ブーメランも投げるし、フックショットまで…

【富山県／ブルー・ピアスさん】

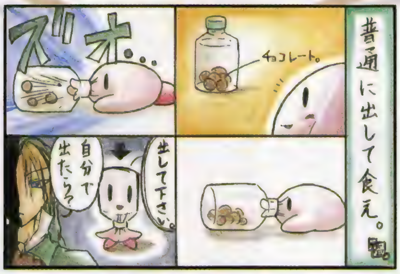


◆久しぶりに『ピクミン』をやってみると、いろんな発見があります。ネタが分からない人！ もう一度やってみよう

【東京都／宝山りふぁさん】



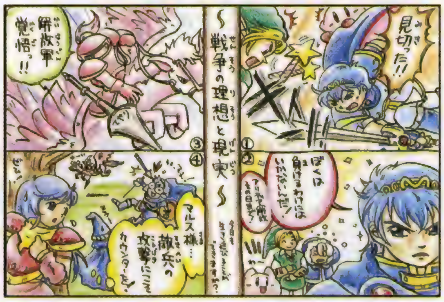
【兵庫県／あらかわとものりさん】
◆ドラよ、いったい何を考えてるんだぁ！ この超単純なシンプルさ。あまりにもくだらないダジャレ。これ読んで独り笑みしちゃったよ…



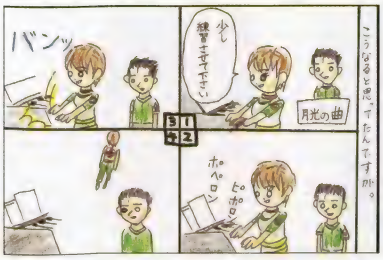
【東京都／日向壱葉さん】
◆コップとかを口にピッタリ押しあてて、息を吸い込む感じね。何か、口のまわりにどろぼうのヒゲみたいな跡が付いちゃってね。さぁ、キミもチャレンジ！



【大阪府／桃姫ユリさん】
◆なんででしょうね。ドクター・マリオ＝やぶ医者ってネタが結構あるんですが（笑）。なんか「やぶ」な雰囲気をかもしだしてるんスかねぇ



【東京都／ヒデきちさん】
◆そうね。戦場では「スマブラ」のようには行きません。シビアなもんです。「あぁ、マルス様。死んでしまわれるなんて」みたいな。うーん、リセット、リセットみたいな



【東京都／都のかほりさん】
◆『バイオ』ネタ。こうなるとは思わねぇよ！ でも、ホントにこうなったとしたら、あの場

イラスト高層雑居ビル



◆4月号のエダッチさんのリクエスト。そして「梅牛乳さんありがとう」とのコメントです【福岡県/くらざわかずるさん】



◆「山よりも大きくなったドシンは、やがて神様へ…」というイメージで描いてくれました【山形県/FALCONさん】



◆『紋章』のマルスと『封印』のロイ。ロイの髪型は描くのが難しいそうです【神奈川県/李遠ときやさん】



◆『聖戦』は途中で挫折するも、『封印』にチャレンジするそうです。今度は行けるか?【静岡県/霜月 祥さん】



◆『エグゼ2』の炎山とブルース、ナビとオペレーターの友情をテーマに描いてくれたよ【千葉県/望月かけるさん】



◆『FE』は未プレイながら、ロイにハマったそうです。『スマブラDX』の影響かな?【群馬県/いたろーさん】



◆「もし戦ったら大切な紙重あ～すくんへ」だって。うひゃー、超ごちそうさまです【福岡県/笹さん】



◆「これからも大好きな『ポケモン』ばっかり描いていくと思います」。待ってるよん【東京都/園多香心さん】



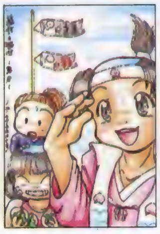
◆『カービィ64』のキャラを、キレイな構図でまとめてくれました【岐阜県/へのへのもへじさん】



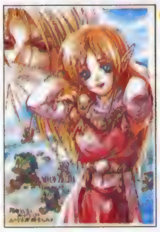
◆「GC VS. 手描き」というタイトルのイラスト。左が神威さん、右がぽなーかさんだ【岡山県/神威魔楡神さん＆香川県/ぽなーか咲川さん】



◆『スマブラDX』でロイやフォックスに目を向けるようになったとか【滋賀県/むうとんさん】



◆端午の節句にや、桃太郎！ 金太郎も大活躍。ついでに浦島太郎も！【千葉県/みこりしあさん】



◆ゼルダ姫がかわいい！ シークがりりしい！ そしてリンクは…【埼玉県/磐城沙織さん】



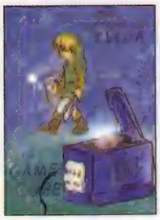
◆ゼルダとガノンが山崎さんだよ【東京都/こりんさん＆東京都/山崎グリコーゲンさん】



◆背後のゾンビとウェスカー。マジで超コワイんですけど！【神奈川県/雫さん】



◆「むこうのたんぼさんに捧げます」。食べながらバトル！【大阪府/大城ヨシキさん】



◆「キューブ版のネコ目リンク、かなり気に入ってます」とのこと【富山県/針野 真さん】



◆ロイのやさしいまなざしがいいです。戦場ではキリッとしてるもん【東京都/桃園らいちゅさん】



◆今月はCGで描いてくれた、ダークリンク＆リンクのコンビ【岩手県/草野りっくさん】



◆リリーナ単体のイラスト見たことがない、ってことで描いてくれたよ【千葉県/日向宗助さん】



◆『バイオ』のレベッカ。生感のあるイラストがステキです【東京都/YOKUさん】



◆久しぶりの『ゲブ!!』イラスト。きいろがゴルディさん画です【大阪府/ゴルディケブスさん＆京都府/白鶏みかんさん】



◆悲しい出来事も、絵のおかげで克服できたとか。皆で応援してるよー【愛知県/蒼月ひかるさん】



◆『スマブラDX』でお気に入りの色違いキャラを描いてくれました【埼玉県/相澤ともねさん】



◆旧名更科流水さんが、新しい一歩を記念して改名しました【神奈川県/中谷流水さん】



◆『メトロイドプライム』も、ずいぶん開発が進んできたかも…【山梨県/NINTENさん】



◆最近初めて『スタフォ64』をプレイ。ハマったとか。だしょ？【千葉県/にくじゃがさん】



◆オリマーが転んじゃった、オヤマー。ってそれじゃぁ別人に…【北海道/蒼夜小次郎さん】



◆『スマブラDX』に参戦してるので、あえて勇ましく描いてくれたぞ【岐阜県/かよこさん】



◆オバケの四姉妹が好きなんだそうです。なんか分かるなぁ【奈良県/霜雪さん】



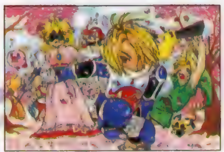
◆トライアルテストがいよいよスタートの『PSO』だね【千葉県/だんごさん】



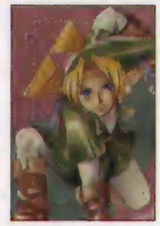
◆お隣と似た感じの構図だけど、ロイとマルスが逆になってるね【滋賀県/綝鷹 要さん】



◆『スマブラDX』バージョンのロイとマルス。剣士対決だ！【神奈川県/万時 優さん】

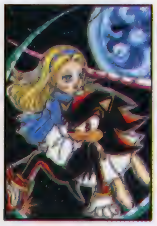


◆乱チキ騒ぎのお花見ですな。エビフライをゲットのシークがナイス!!【新潟県/ウルフさん】


◆久々の大人リンクで、手が描き方を覚えて無かったとか…【愛知県／水無月弥生さん】


◆「元祖からのファンとして、ジルがショートヘアなのは結構ショックです」【山梨県／如月 恵さん】


◆さかなさかなさかな〜って、風のサカナじゃないですね。すんまそん【高知県／睦月かやさん】


◆シリーズ初挑戦だったけど「ソニックADV2」は楽しかったそう【大阪府／ちょも丸さん】


◆「ポケモンGBA」記念に、久々の「ポケモン」イラストです【大阪府／はるさめまななさん】


◆やぁ。ヤァ! ほのぼのと挨拶を交わす巨人と人間。いい絵です【愛知県／Sevenちょんさん】

合作のココロ


【ユニット：毒茸ふぁどめりょー（合作1等兵）】
◆同じテーマで合作をすると、それぞれの個性がよく分かって面白いよね。それにしても毒茸って…。もしかしてキノピオか?


◆受験が終わった日に、読プレで当選したキューブが届いた! ラッキー【熊本県／うさぎずきんさん】


◆泳いでいる魚が生理的に苦手だけど、釣りはやってみたいとか【福島県／藤野カンナさん】

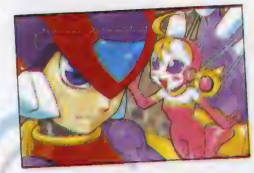

◆もうプレイはした? どんな感想か聞いてみたいですね【東京都／エンダさん】


◆志望校合格おめでとさん! ついでに誕生日もおめでとうさんです!【長崎県／泡穂えるふさん】

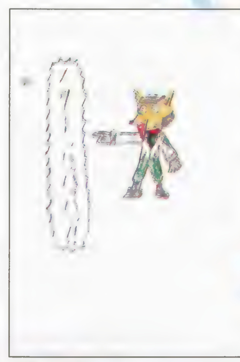

◆いつもの倍以上かけた力作だって【愛知県／緑雨まさきさん】


◆「霜雪さん遅くなってスミマセン!」。先月のゴショッカーごめん【神奈川県／浅川日沙さん】


◆ロイの剣ってかっこよくない? ちょっと欲しいんだけど【広島県／ムニエルさん】


◆マリオクラブのオススメソフトにもなっている「ロックマン ゼロ」だね【秋田県／柴田裕依子さん】

キレてるかたたち


◆隣の作品とベストマッチング。っていうか偶然なんですけど。有効! 合わせて技あり! みたいな?
【新潟県／けんけんさん】



◆おい! おいおいおい! ただの焼き鳥じゃんか。しかもキジだよ。え? 何? けっこうイケるってか?
【?県／ロイロイさん】



◆何かヘンって…。でも違わない。あえて違わない。今年の夏はコレ! マリオの新境地、営業アクションゲーム
【宮城県／魔離尾☆マリオさん】



◆どこをわけてんだよ、どこを! そのヒゲはスライド可動式か? 手動? 電動? 原子力?
【東京都／カポエリャーさん】

今月の階級特進者

准将候補
奈良県／彩世理さん
大佐
埼玉県／茉莉花さん
中佐
東京都／hushさん
少佐
栃木県／夢之助さん
埼玉県／磐城沙織さん
大尉候補
山形県／FALCONさん
東京都／桃園らいちゅさん
中尉
愛知県／めっきーさん
岐阜県／へのへのもへじさん
中尉候補
千葉県／犬飼鈴助さん
福岡県／重紙あーすさん
京都府／白鷺みかんさん
岐阜県／かよこさん
大阪府／はるさめまななさん
少尉
大阪府／どせいようたさん
埼玉県／けいこさん
京都府／ていえぬさん
愛知県／蒼月ひかるさん
やとわれ遊撃隊
東京都／宝山りふぁさん
士官学校卒業検定
三重県／SEALさん
千葉県／ほげたらぽんさん
士官学校4年
神奈川県／泉とうげさん
千葉県／高坂裕子さん
香川県／ぽなーか咲川さん
士官学校3年
岡山県／あさひさん
大阪府／桃姫ユリさん
神奈川県／李遠ときやさん
神奈川県／中谷流水さん
東京都／こりんさん
岩手県／草野りっくさん
士官学校2年
鹿児島県／瑞綺椎凰さん
神奈川県／万時 優さん
愛知県／Sevenちょんさん
大阪府／ちょも丸さん
士官学校1年
神奈川県／雫さん
特務曹長
兵庫県／川那ゆきとさん
千葉県／望月かけるさん
岡山県／神威魔楡神さん
福島県／藤野カンナさん
曹長
愛知県／HALさん
群馬県／岩ちんさん
大阪府／ゴルディケプスさん
長崎県／泡穂えるふさん
曹長候補
新潟県／疾風時雨さん
神奈川県／刻樹勇騎さん
大阪府／大城ヨシキさん
軍曹
千葉県／にくじゃがさん
群馬県／いたろーさん
滋賀県／緋鷹 要さん
山梨県／如月 恵さん
軍曹候補
東京都／おかりなさん
兵庫県／TABroさん
埼玉県／まるきのこさん
愛知県／マリオ子さん
愛知県／緑雨まさきさん
東京都／カポエリャーさん
伍長
千葉県／小森あんずさん
神奈川県／雪草マリオさん
伍長候補
宮城県／草刈一朗さん
上等兵
奈良県／生夜さん
千葉県／さとしさん
上等兵候補
神奈川県／しゃぼてんさん
広島県／三上春香さん
富山県／ブルー・ピアスさん
山梨県／NINTENさん
1等兵
静岡県／霜月 祥さん
東京都／YOKUさん
千葉県／日向宗助さん
熊本県／うさぎずきんさん
1等兵候補
茨城県／葉月みかさん
大阪府／ARAIさん
秋田県／柴田裕依子さん
広島県／ムニエルさん
神奈川県／浅川日沙さん
2等兵
京都府／菊池ショウさん
京都府／熊走リッキーさん
静岡県／ラム若さん
兵庫県／ソーナンスみやさん
富山県／牧原りずむさん
群馬県／たーじまはーるさん
東京都／日向壱葉さん
東京都／ヒデきちさん
愛知県／水無月弥生さん
2等兵候補
静岡県／効果音さん
東京都／日下部さん
千葉県／みこりしあさん
北海道／蒼夜小次郎さん
正隊員
埼玉県／ぷくゆきさん
千葉県／ポケチューさん
大阪府／きょこさん
奈良県／はまさきはるなさん
東京都／松任谷ヒカルさん
岡山県／愛リーンさん
埼玉県／駄菓子さん
大阪府／楓馨葵侑さん
東京都／園多香心さん
埼玉県／相澤ともねさん
千葉県／だんごさん
奈良県／霜雪さん
新潟県／けんけんさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー



『動物番長』『スター・ウォーズ』『ソニックアドバンス』などなど

GC

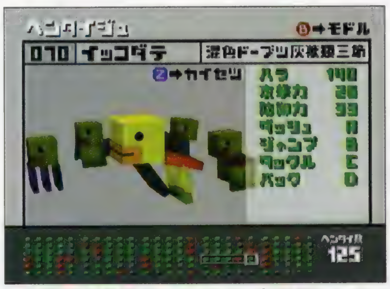
特夢

動物番長

東京都／ドちんさん

真の百獣の王でリアルな顔に！ さらに150獣で…

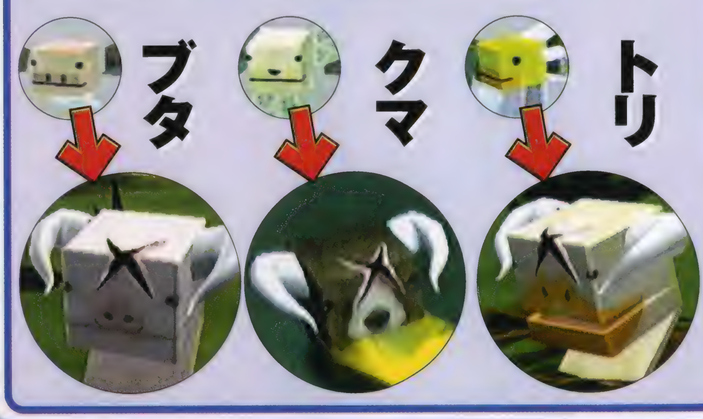
2つの隠しモードを紹介するぞ。まず、1周目のプレイで100獣の王以上になってクリアすると、プレイヤーの顔がリアルになるのだ。それから、何周かかってもOKなので、150獣の王になると隠しステージ「パラミター」へ行けるぞ。



↑150獣の王を目指すなら、ヘンタイジュを要チェック！

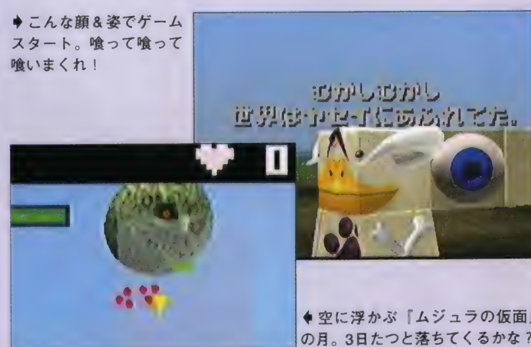
真の百獣の王で、リアルフェイス

1周目で100以上のヘンタイをするのは、かなり大変。ムダ喰いをしないで効率的に色を揃える必要があるぞ。プレイヤー以外の敵などは通常と変わらない顔なので、リアルフェイスは画面の中でかなり浮いて見えるかも。



150獣の王で、パラミター

すべてのドーブツが出現する広大な空間でひたすら喰いまくるステージ。プレイヤーはすべてのカタチにヘンタイできるぞ。ステージのわきには、なぜかあのキャラが…。



◆こんな顔＆姿でゲームスタート。喰って喰って喰いまくれ！

◆空に浮かぶ『ムジュラの仮面』の月。3日たつと落ちてくるかな？



◆ドシンの姿もあるぞ！ 四角い世界にはかなり新鮮

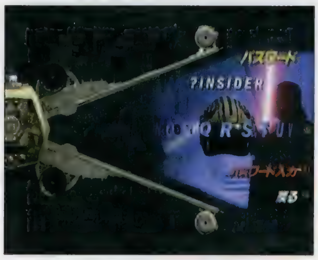
GC

大夢 スター・ウォーズ ローグスコードロンII

編集部／ドリテク班

お得なパスワード14種を一挙公開！

オプションメニューにある「パスワード」で使うと効果のあるパスワードを一挙に紹介！　パスワードが1つのものはオプションの「ボーナス」に登場、2つのものはミッションに変化が起きるパスワードなのだ。



◆下の表のような、パスワードが2つあるものの場合、(1)を入力して「パスワードを入力」を選び、続けて(2)を入力すれば効果が現れるぞ

パスワード	効果
COMPOSER	ミュージック・ホール
THATSME!	スタッフクレジット
BLAHBLAH	ゲーム中の音声オン／オフ
LIONHEAD	白黒モード
?INSIDER	メイキングムービー
EXHIBIT!	アート・ギャラリー



◆手書きのイラストやメカのCGなどが見られるアート・ギャラリー



◆開発元のFACTOR5の開発ルームなども紹介されているメイキングムービー

パスワード(1)	パスワード(2)	効果
JPVI?IJC	RSBFNRL	残機が無限になる
AYZB!RCL	WRKFORIT	アップグレードアイテムをすべて入手
MVPQIU?A	OH!BUDDY	ミレニアム・ファルコン使用可能
CDYXF!?Q	ASEPONE!	ナブーN1スターファイター使用可能
ZT?!RGBA	DISPSBLE	TIEファイター使用可能
!??QWTTJ	CLASSIC	通常の10ステージがオープン
PYST?OOO	DUCKSHOT	「デス・スターからの脱出」オープン
TVLYBBXL	NOWAR!!!	「アステロイド・フィールド」オープン

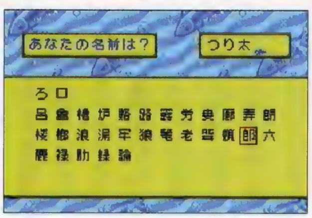
GBA

いねむり 川のぬし釣り5～不思議の森から～

愛媛県／シーザローさん

いきなりレベル5から始まる名前

最初からゲームを開始するときに、自分の名前を「つり太郎」(漢字の部分もきちんと入力してね) にすると、いきなりレベル5から始めることができるぞ。自分のことを「つり太郎」と呼ばれるのが平気な人なら、ちょっとお得なドリテクだね。



◆レベル5って少しプレイすれば上がっちゃうレベルなので、名前を気にする人は好きな名前で遊んだほうがいいかも

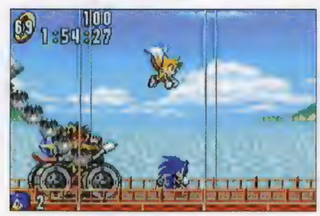
GBA

いねむり ソニックアドバンス

愛知県／菅沼直樹さん

テイルスがついてくる！

タイトル画面で「ゲームスタート」を選んだあと、キャラ選択画面で、↑→↓→L→R→Aというコマンドを入力してゲームを始めよう。プレイヤーのソニックの後ろにテイルスが登場して、ソニックをどこまでも追いかけてくるぞ。



◆メガドライブ版の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』なんかと同じ感じなのだ。勝手に動くテイルスの攻撃も敵にヒットするぞ

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きなソフト1本
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪　夢…時　価

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!
Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ファイアーえむぶれむ封印しとけ

❷封印を破ると…
第83.4章「封印な剣を破ちゃった者」で、神殿の中にある封印な剣をゲットすると、「そのまま封印しとけってば」という注意書きが付いている。上上下下BZBで封印は破れるが、カートリッジからファイアーが吹き出て二度と遊べなくなってしまうので注意しよう！

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
院照里（12才）P.N.燃える男
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

「ロックマンエグゼ2」で隠しチップをゲットする方法！　特定の条件で現れるタイトル画面の★マークが3つになっているカートリッジ同士で対戦をしていると、まれに入手できることがある。全部で10種類あるらしいぞ。

GBA
GATHERING BUG ACADEMY



今月はペーパークラフトでお楽しみ下さいの巻

今月も妙な事を始めてしまいました…

何気なく冗談のつもりで作ったペーパークラフトが、なぜか今月の付録になってしまいました。しかも、『巨人のドシン』の攻略本では、もっと凄いことに…。そんなわけで今月は疲れました…ホントに…。



今月は「どうぶつの森」に登場している家具を、立体物にしてみました。でも、ゲームにあるそのままを再現するのも芸がないので、ちょっとリアルな着色にしてあります。特に「ながちょうずばち」の苔がついた石の表面素材を探しに、雨上がりの街をカメラ片手に歩き回ったのが良い思い出です…。マスターソードの方は、剣の部分に苦労しました。なにせ、平べったいモノや細いものってペーパークラフトにはあまり向いてないような気がするんですよね。まぁ、編集長命令なので仕方ないですな(笑)。手を切らないように十分注意して作って下さいね。



⬆組み立てるときのコツは、まず折り目の箇所を全て折ってから接着作業をすること。折っては貼って、折っては貼ってという作り方は、細かいパーツを組み立てるのに向かない様です

用意する道具



はさみかカッター。とにかく紙が切れないと話になりません。何度も言うけど手を切らないでね



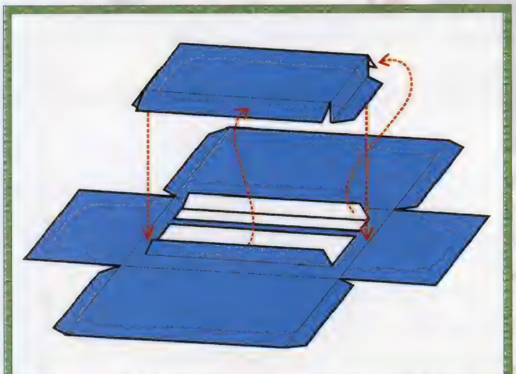
のりは固形から液体まで色々な種類があるけど、それぞれ長所と短所があるので使いやすいモノを



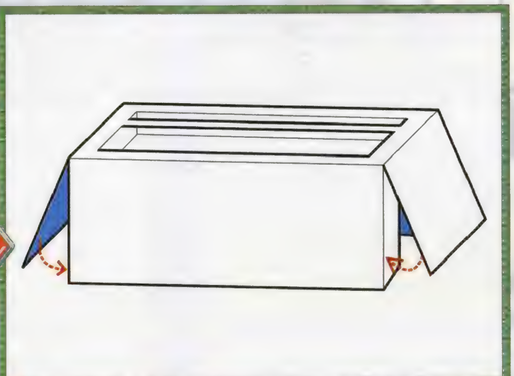
直線にきれいな折り目をつけたり、長い直線部分を真っ直ぐにカットする時にあると便利です

【『ながちょうずばち』を組み立てよう!】

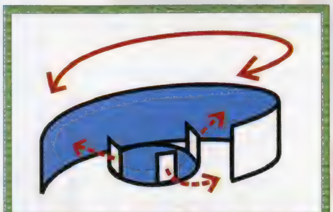
表　裏　折り曲げ　接着



⬆まずは、水が貯まっている部分のパーツを本体に貼ります。でも接着前に折り目をすべて折っておくと、後の作業が楽になりますよ。のりをつける部分を間違えないように仮組みするのもポイント



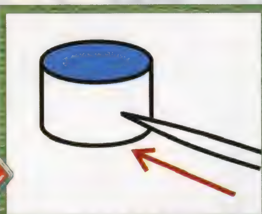
⬆次に本体部分を組み立てて接着します。これで「ながちょうずばち」は、ほぼ完成になります。手先の器用な人は、下部の黒い部分をカッターで切り抜くと、よりいい感じになります

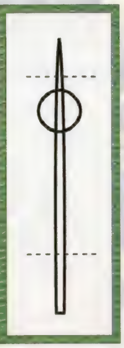


⬆次は柄杓(ひしゃく)を組み立てます。回りと底の部分を切り放さないように注意しましょう。裏表にも注意して下さい。底の木目が外にくるようにしましょう



⬆回りの部分も接着して、柄杓の先の部分が完成したら、のりが乾燥してしっかり固まるまで待ちましょう。あせらないでね





⬆コンパスの針か何かで、パーツに穴を開けて、爪楊枝を貫通させて下さい。後は爪楊枝を適当な長さにカットして完成！

「手水鉢」とは

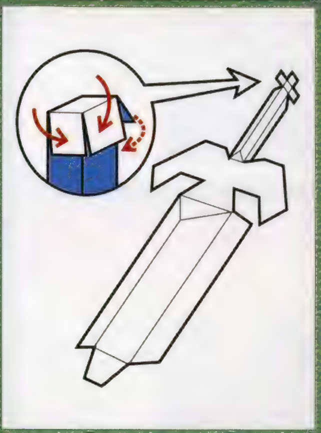


「手水鉢」と書いて「ちょうずばち」と読みます。神社等で今も見ることができますが、昔は家庭にもあったようです。手を洗う水を貯めておく器として、主にお手洗いの入り口などに置かれていたのですが、水道設備の普及により家庭からはほとんど姿を消しました。さて、『どうぶつの森』に登場する「ながちょうずばち」の表面に彫られている模様のようなものは昔の漢字で、右から「任天堂」と読みます。神社に置かれている手水鉢は、何の装飾も施されていないシンプルな物がほとんどなので、この手水鉢は特殊な物なのかもしれませんね。

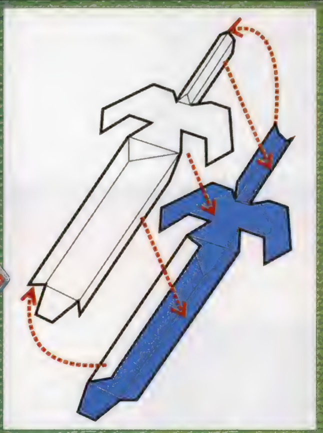
【編集部より】※カッターやハサミの取りあつかいには充分注意して下さい。カッターでかたい紙を切るときは、すべりやすいので注意しましょう。とくに小さな子供さんは、ご両親などに作ってもらって下さいね。

【『マスターソード』を組み立てよう!】

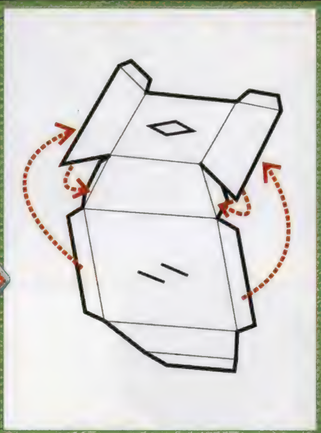
表　裏　折り曲げ　接着



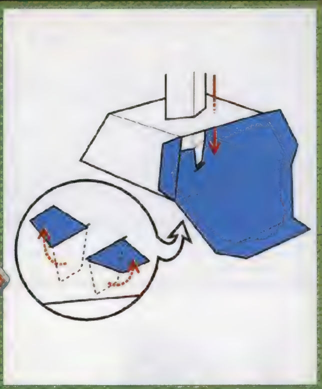
⬆まず、剣の柄(つか)の部分を組み立てます。柄の先の部分はちょっと作業が細かいので、柄の先に穴があいていても気にならない人は切っちゃいましょう



⬆剣の表と裏を貼り合わせます。この時、剣の鍔(つば)の部分もベッタリ貼り合わせて下さい。さらに残りの鍔パーツも順番に貼って鍔に厚みをもたせれば完成



⬆土台は上の図を参考に組み立てれば大丈夫でしょう。ちょっと見にくいですが、底部分の2カ所の切り込みと、上部の穴を切り抜くのを忘れずに



⬆土台の最後の接着部は、剣を差し込んでから貼って閉じます。この時、剣が垂直になるように調節してから、剣の下の出っ張りを折って土台に貼って下さい。最後に土台を閉じて完成です。お疲れさまでした！

—「マスターソード」とは—

マスターソードとは、『ゼルダの伝説』に登場する剣です。ハイラル人が造り上げたこの退魔の剣は真の勇者のみが扱える伝説の剣で、台座に刺さった状態でハイラルのどこかに安置されています。N64版の『ゼルダの伝説〜時のオカリナ〜』では、過去と現在を結ぶという特殊な設定もありました。今回のペーパークラフトのデザインは、その『時のオカリナ』バージョンのマスターソードを参考にしています。ちなみにこのペーパークラフトの剣は、台座からは抜けませんのであしからず…。



⬅ちょっと台座の形が違うけど、ほぼ同型な時のオカリナ版



⬅ちなみに1作目最強の剣はマジカルソードという別の剣でした



ニンドリ連珠講座

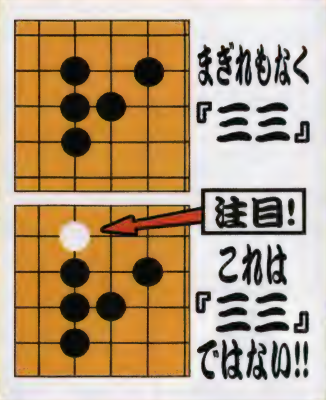
なんとビックリ、先月号の連珠特集に質問のハガキが来ました(笑)。もちろん喜んで質問にはお答えしますよ。先月号の「四三」の説明図に関する質問なので、それを参考にして下さい。これで五目番長にまた1歩近づきましたね。それにしても、五目ならべの攻略特集するゲーム雑誌ってウチぐらいなのかなぁ。こんなに面白いのに…。

Q 「黒の五連が完成してしまう」のに、「黒も白も勝ち」になるのはどうしてですか?

A これは僕の文章表現が至らなかったせいです、ご免なさい。正確には「黒でも白でも四三を並べれば、並べた方が勝ちになる」です。っていうか、両方勝ちなんておかしいですよね。四三が決まればほぼ勝利を手にしたも同然。特に自分が黒番の時は、四三をつねに念頭に置きながら打ちましょう。

Q 黒が③に打つと、①の黒石を基点に「三三」になりますが…。

A ふっふっふっ、甘いですな。まずは右の図を見て下さい。「三」とは、石の列の両端が空いている場合のみをいい、両端の片方でも石で塞がれると「三」ではなく、ただの3つ石が並んだ列になってしまうのです。ちなみに「四」は片方だけなら塞がれてもOKです。ちょっとこのあたりは複雑かもしれませんね。





今月はなんだかシンプルなページになってしまいましたね。ペーパークラフトがまさか付録に付けられるとは思ってなかったので、あわてて組み立て図なんかの用意をしたのが心残りです。そのせいで多少の説明不足があると思いますが、勘弁して下さいね(笑)。ところで「最近ゴショッカーがおとなしくて、寂しいです」なんてお手紙も頂きました。そういやぁ、最近彼らの活動の噂を耳にしませんねぇ…。風の噂に、重要な集会場所が壊滅したとか、どうとか…。とにかく来月からもっと忙しくなりそうなので、しばらく彼らの活動も制限されるかもしれません。それではこれで今回の報告を終了します。　**中植茂久**

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

ニンテンドーゲームキューブ ソフト&ハードカタログ

欲しいソフトやハードがあったら、ここでチェックしてくださいね。これからはもっとタイトルが多くなりそうですよ。

◆HARD CATALOGUE◆ ハードカタログ

ニンテンドーゲームキューブ
発売中／25000円／ACアダプタ・コントローラ1個同梱



最高の機能がこのコンパクトな四角に収まっています。3色そろってるのでGBAと合わせたいですな。

松下製ゲームキューブ融合機「Q」
発売中　39800円



DVD再生機能「Q」。編集部では中植せんせ所有してますよ。

コントローラ（4色）
発売中　2500円

S端子ケーブル
発売中　2500円

ステレオAVケーブル
発売中　1500円

モノラルビデオケーブル
発売中　1200円

D端子ビデオケーブル
発売中　3500円

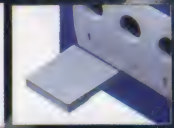
ACアダプタ
発売中　3000円

コンポーネントビデオケーブル
発売中　3500円

GBAケーブル
発売中　1500円



メモリーカード59
発売中　1400円



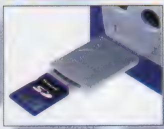
発売予定のハード
COMING SOON

ワイヤレスレシーバ&ワイヤレスコントローラ・ウェーブバード
発売日未定　価格未定



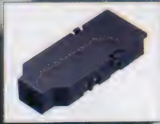
アメリカでは6月2…ころ発売決定だ…日本ではいつ…

SDメモリーカードアダプタ
発売日未定／価格未定



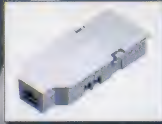
大容量のSD…カードが使えるアダプタです。発売日未定。

モデムアダプタ
発売日未定／価格未定



ネットワークをするときに必要なモデム。電話線専用アダプタ。

ブロードバンドアダプタ
発売日未定／価格未定



高速回線でネットワークをするならこのアダプタが必要になるぞ

ソフトカタログの見方



1. タイトル
2. メーカー 発売日／価格
3. メモリーカード59 ゲームをセーブするのに必要なブロック数を明記
4. ジャンル

ジャンルの色分けと見方

- ACT ＝アクション
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- TAB ＝テーブル
- ADV ＝アドベンチャー
- RPG ＝ロールプレイング
- SLG ＝シミュレーション
- ETC ＝その他
- SHT ＝シューティング
- PZL ＝パズル

◆SOFT CATALOGUE◆ 発売中のソフトカタログ

ウェーブレースブルーストーム
任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（12）／レース



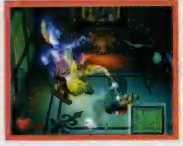
波の感じがとっても美しい水上バイクレース。迫力のスピード感と波のうねりを楽しめるのだ。

スーパーモンキーボール
セガ／9月14日より発売中／5800円
メモリーカード59（3）／アクション



ボールに入ったお猿をコロコロ転がす、バランス感覚が必要なアクションゲーム。4人対戦もあるぞ。

ルイージマンション
任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（3）／アクション



ルイージ初主演作。ゴーストがいっぱいのお化け屋敷を探索して、兄マリオを探し出すのが目的なのだ。

ピクミン
任天堂／10月26日より発売中／6800円
メモリーカード59（19）／AIアクション



CDも大ヒット。引っこ抜かれて投げられる悲哀のピクミンを操り、宇宙船のパーツを回収するゲームなんだ。

FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月15日より発売中／6800円／メモリーカード59（29）／スポーツ



FIFA公式ライセンスのサッカーゲーム。登場選手数やチームはハンパじゃない!! 中田のパッケージもイカす。

大乱闘スマッシュブラザーズDX
任天堂／11月21日より発売中／6800円
メモリーカード59（11）／対戦アクション



もはや何も説明のいらない、スーパーアクションで対戦で乱闘でおもしろすぎるゲーム。絶対買わなきゃ。

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー
ケムコ／12月7日より発売中／6800円
メモリーカード59（1）／アドベンチャー



ユニバーサルスタジオジャパンをゲームの中で楽しめるソフト。名作映画のミニゲームも盛りだくさん。

どうぶつの森＋（メモリーカード59同梱）
任天堂／12月14日より発売中／6800円／メモリーカード59(59)／GBAケーブル対応／ETC



ゲームの中で始まる新しい生活。住民とのコミュニケーションを楽しみ、生活を楽しむゲームだ。

ソニックアドベンチャー2バトル
セガ／12月20日より発売中／6800円／メモリーカード59（11）／GBAケーブル対応／アクション



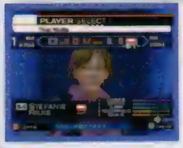
セガの大看板ソニックがゲームキューブで大暴れ。めくるめくスピード感覚が楽しめるアクションゲームだ。

SSX TRICKY
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月27日より発売中/5800円／メモリーカード59（5）／アクション



急勾配のコースをトリックをしながら滑降していくスピード&アクションスノボゲーム。BGMもノリノリ。

ハイパースポーツ2002 WINTER
コナミ／1月31日より発売中／6800円
メモリーカード59（3ブロック）／スポーツ



冬のスポーツの魅力がギッシリ詰まったソフト。フィギュアスケートなどの競技からプレイできるぞ。

バーチャストライカー3 ver.2002
セガ／2月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（2ブロック以上）／スポーツ



セガの第2弾ソフトはアーケードでも人気のサッカーゲーム。CMもナイスで楽しませてもらいました。

「バットマン〜ダークトゥモロー」は、しばらく新規情報がなさそうなので、カタログからはずさせていただきました。情報がでたら、また復活させてもらいますね。

動物番長

任天堂／2002年2月21日より発売中／6800円
メモリーカード59（13）／アクション



狩って、喰って、コウビする。本能のおもむくままドーブツ世界の頂点を目指す異色アクションゲーム。

エクストリームG3

タイトー／3月15日より発売中／5800円
メモリーカード59（6）／レース



近未来を舞台にして浮遊する車に乗って戦うレースゲーム。戦うってことで武器攻撃もアリなのです。

GROOVE ADVENTURE RAVE 〜ファイティングライブ〜

コナミ／3月20日より発売中／価格未定
メモリーカード59（14）／アクション



アニメやコミックで人気のRAVE。最大4人まで同時プレイが可能なアクションゲームになっているぞ。

巨人のドシン（メモリーカード59同梱）

任天堂／2002年3月15日より発売中／6800円
メモリーカード59（40以上）／ETC



ほんわか南の島で、プレイヤーはドシンを操作し、住民の手助けをしたり、のんびり過ごせるゲーム

実況ワールドサッカー2002

コナミ／3月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（4〜44）／スポーツ



コナミの実況のすごさには毎回驚かされます。W杯を楽しむなら、まずはこのソフトで堪能してください。

バイオハザード（メモリーカード59同梱）

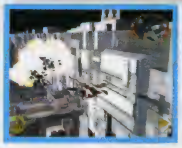
カプコン／3月22日より発売中／6800円
メモリーカード59（8）／アドベンチャー



プレイしてます？怖いよ〜。ディスク2枚組でメモリーカードも同梱という豪華パッケージなのです。

スター・ウォーズローグスコードロンII

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月22日より発売中／6800円／メモリーカード59（3）／SHT



とにかく画面の美しさと音楽には圧倒されます。いやホント。ファンだったら即買いしてもOKです。

NBAストリート

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月22日より発売中／5800円／メモリーカード59（10）／スポーツ



3on3を手軽に楽しめるNBAゲーム。スター選手も登場し、ダイナミックなプレイが簡単にプレイできるぞ。

NBAコートサイド2002

任天堂／3月29日より発売中／6800円
メモリーカード59（7）／スポーツ



こちらは任天堂から発売のバスケットゲーム。NBAのスター選手たちがたくさん登場して迫力のプレイを。

バトル封神

コーエー／3月29日より発売中／6800円／メモリーカード59（1〜6）／アクション/GBAケーブル対応



真・三国無双を彷彿とさせるコーエー自慢のアクションバトル。封神演義をテーマに大冒険が楽しめるぞ。

これから発売されるソフトタイトル

COMING SOON

5月にアメリカで開催される世界最大のゲームショウ、E3で、キューブの最新作がドカっと発表されそうです。

BLOODY ROAR extreme

ハドソン／4月25日／6800円
メモリーカード59（3）／アクション



ハドソンの人気シリーズ。対戦中に獣化することで、より戦略性のある格闘が楽しめるようになるのだ。

CAPCOM VS. SNK2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

カプコン／夏予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／対戦格闘



対戦格闘の集大成とも言えるソフト。GCならではの操作方法も追加されて、初心者でも技が出せるのだ。

スーパーマリオサンシャイン（仮）

任天堂／7月19日／6800円
メモリーカード59（未定）／アクション



ついに発売日が大決定!!夏休みにはた〜っぷりマリオで遊べるっていう幸せ。早く動く画面をみてみたいよ〜。

キン肉マンII世 〜新世代超人VS伝説超人〜

バンダイ／今夏発売予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



現在人気沸騰中のキン肉マンII世と伝説の超人が登場する格闘プロレスゲーム。ビジュアルにも期待大だ。

コロコロカービィ2（仮）

任天堂／2002年予定／価格未定／メモリーカード59（未定）／GBAケーブル対応／アクション



GBAと連動し、それを傾けることでカービィをコロコロと転がすアクションゲーム。操作性も楽しみだね。

スターフォックスアドベンチャー

任天堂／秋予定／未定
メモリーカード59（未定）／アクション



ガーン、発売日が延びちゃいました。なんでだよ〜。レア社〜。とにかくひたすら待つ以外はないみたいです。

ソウルキャリバー2

ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／格闘アクション



ナムコの人気格闘ゲームの最新版もゲームキューブに登場。魅力的なキャラが多数登場する格闘ゲームだ。

ゼルダの伝説GC（仮）

任天堂／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクションRPG



ゲームキューブを買うのはこれがあるから!!と断言しても構わない。ゲームの歴史を変えそうな期待作。

ZOIDS VS（仮）

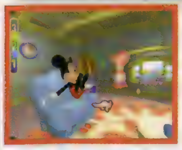
トミー／夏予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



人気のゾイドがゲームキューブでアクションに。どんなゾイドが登場するのかファンには待ち遠しいよね。

ディズニーズミッキー（仮）

任天堂／2002年予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



世界の人気者ミッキーマウスもゲームキューブに。おなじみのキャラクターもせいぞろいするのかな。

バーチャファイタークエスト（仮） NEW

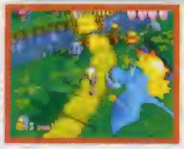
セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／未定?



ついにバーチャが任天堂マシンに!!すべてのキャラが登場するらしいのだが、まだジャンルも未定だそうな。

ボンバーマンジェネレーション

ハドソン／6月27日／6800円
メモリーカード59（3）／アクション



ついに発売日が決まりました。6月で〜す。対戦モードでは、どんな遊び方ができるのか楽しみだね。

新ミスタードリラー（仮） NEW

ナムコ／秋予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



ついに来ました。熱中&中毒のパズルゲームの決定版。アドバンスの第3弾も発売決定なので、楽しみだね。

来月アメリカで開催されるE3では「マリオサンシャイン」「ゼルダの伝説GC」が実際にプレイできるんだって。とってもうらやましいよね。日本ではいつごろさわれるようになるのかな？

エターナルダークネス ～招かれた13人～
任天堂／秋予定／6800円
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



しばらく情報がなくなってしまったアクションアドベンチャーゲーム。年内には発売されることが決定した。

バイオハザード0（仮）
カプコン／夏～秋／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



ついにその詳細が語られ始めた『バイオ0』。今まで誰も知らなかった恐怖の物語のプロローグが体験できるぞ。

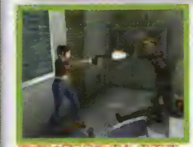
バイオハザード2
カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



画面はN64版のものです

あの『1』をやっちゃうと、どーしても『2』やりたくなっちゃよね。早くキューブで遊んでみたいな。

バイオハザード コードベロニカ完全版
カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

シリーズ最大のボリュームを誇る『コードベロニカ』。美しくも悲しいストーリーが展開するのだ。

バイオハザード3 ～LAST ESCAPE～
カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



画面はDC版のものです

『1』の主人公ジルが体験するその後の物語。『2』ともリンクしている物語はより謎が深まっているぞ。

バイオハザード4（仮）
カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー

NOW MAKING

そして期待の最新作もゲームキューブで。今度の舞台は？そして主人公は誰になるのか期待だよね。

MUTSUとのほほん NEW
トミー／7月予定／6800円
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



アドバンスやおもちゃで人気のMUTSUがキューブに。言葉を教えたりしながら、ほのぼの育成を楽しもう。

クレイジータクシー NEW
セガ／5月30日／4800円
メモリーカード59（未定）／レース



セガのハチャメチャレースゲームもキューブに。ノリがよくって爆走できる、爽快感あふれるゲームだ。

峠バトル（仮）
元気／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース

NOW MAKING

発売元の元気は、コナミ傘下に入ることが決定。よりクオリティの高い作品になることを期待しよう。

ドンキーコングレーシング（仮）
任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース



こちらも発表以来全然情報のこないレースゲーム。ドンキーの乗っているものは一体なんだろうね。

リッジレーサーシリーズ（仮）
ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース

NOW MAKING

ナムコの人気レースゲームシリーズ。シリーズって言ってるから全タイトルが発売されるのかな？

F-ZERO GC（仮） NEW
任天堂／2002年末／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース

NOW MAKING

セガとのコラボレーションにより、アーケードとの互換性が実現。F-ZEROの新しいスタイルが年末登場だ。

マリオパーティGC（仮） NEW
任天堂／2002年予定／価格未定／メモリーカード59(未定)／TAB

NOW MAKING

いよいよマリパの最新作がゲームキューブに。年末にはみんなで楽しく遊べることになりそうですよ。

RUNE
フロム・ソフトウェア／4月25日／6800円
メモリーカード59（2）／カードアクションRPG



発売直前。主人公カティアの魅力に参ってしまいそう。カードアクションも奥が深ぐ、楽しめるのだ。

エターナルアルカディア
セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／RPG

NOW MAKING

セガが送る空を舞台にした空賊RPG。ドリームキャスト版が好評だっただけにキューブ版も期待が高まる。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2
セガ／夏予定／6800円
メモリーカード59（未定）／オンラインRPG



いよいよ発売が近くなってきました。モデムやキーボードの発売も発表され、オンラインで遊べる日も間近？

ゴールド☆マウンテン
フロム・ソフトウェア／夏／価格未定
メモリーカード59（未定）／育成RPG



ペットの動物を育成させながら楽しむRPG。これまた情報がなくてちょっと寂しい。新情報を求む。

メトロイドプライム（仮）
任天堂／2002年予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／SHT



3D視点になったメトロイド。『テュロック』チックになったといえばわかってもらえるかな？

2002 FIFAワールドカップ
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5月2日／5800円／メモリーカード59（49）



ワールドカップ開幕に向けて、ついに最新データのサッカーゲームが登場決定。盛り上がりたいならコレ。

1080°GC（仮）
任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



N64版でも好評だった『1080°』のゲームキューブ版。雪の美しさとかもまたすごいんでしょうな。

マリオゴルフ（仮）
任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



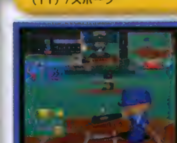
ついに発表になりました。マリオファミリーがゴルフで対決?! N64版でも大好評だったシリーズがついに登場。

マリオテニス（仮）
任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



こちらもN64版で好評だったテニスのキューブ版。任天堂&キャメロットのタッグがおくる超熱中スポーツゲームだ。

実況パワフルプロ野球9 NEW
コナミ／7月18日／6800円／メモリーカード59（11）／スポーツ



待ってました!! パワプロ最新作もキューブで。パワグンの操作感と野球を楽しむならこれで決まりでしょう。

ビーチスパイカーズ NEW
セガ／夏予定／価格未定／メモリーカード59（未定）／スポーツ



ビーチバレーを題材にしたセガのアクションゲーム。夏を楽しむならこのゲームでハマるのもアリじゃない？

2002,June

ニンドリ編集部の面々による、言いたい放題の座談会です。顔が見えてるのに、見えない雰囲気を出すのが大変?!

ニンドリ編集部座談会 chatte Box ニンドリ チャットボックス

第3回 任天堂と他社のコラボレーション

テーマ3：任天堂のコラボレーション&スクウェア参入について語ろう。

マッシー:スクウェア参入についてはどーですか？

サオヘン：最初に聞いた印象は?

ケイ大佐：ありえない！

かややん：スクウェアも大変なのね～、と。

サオヘン：オレは絶対にスクウェアの参入ないと思ってた。SCEが出資した時点で。

マッシー：正確には、まだスクウェアが参入という訳ではないんすよね。子会社っていうカタチで。

なかうえ：結局、どうゆうソフトを任天堂ハードで出すんですか？

マッシー：こないだ挨拶いった時はまだ未定だって言ってた＞なかうえ。でも某雑誌では『ファイナルファンタジータクティクス』って決まっていてインタビューもしていたね。

ケイ大佐：『FFT』はいいですよねぇ。シミュレーション好きとしてはたまらん。

かややん：新作なら「やる気あるな！」と思うけど、WSCみたいにリメイクだと悲しいかも。

エンドー：任天堂のプラットホームでは、RPGが不足気味なので、そういった意味では参入はプラス。

なかうえ：RPG出しますかねぇ？＞エンドーさん。

サオヘン：でも、河津さんは新作作るんでしょ＞かややん。

ケイ大佐：松野さんなら『アクションRPG）タイトル忘れた』の続編なんか欲しいです。

マッシー：『ベイグランドストーリー』＞ケイ

エンドー：ファミ通レビューで40点だったソフト（確か）

サオヘン：最近出たばっかのディズニーもの、どうですか？　任天堂ハードに欲しい感じ?

エンドー：同じタイトルを各機種で出す「マルチプラットホーム戦略」なら、あまり歓迎されないかと。

マッシー：やっぱ、任天堂だとお子さま向けタイトルって戦略なのかな？

ケイ大佐：スクウェア参入って驚きなんだけど、「もの」はナニよって決定打がまだですな。

サオヘン：スクウェアの参入、ニンドリの読者は以外とクールに受け止めてる人が多いよ。

エンドー：各ハードの特徴を生かしつつ、独自タイトルを投入するならば大歓迎されそう。

マッシー：確かにRPGのタマは任天堂には欲しいと思う。それを期待するメーカーってカタチかな

ケイ大佐：さしあたり『オウガ』もほしいですねぇ。冒険して欲しい気もしますが（『武蔵伝』以外で）。

サオヘン：スクウェア参入によって、あっち向いてたユーザーが、こっち向いてくれたら、やっぱうれしい。

マッシー：次は任天堂&セガのF-ZEROですが、これはどーでしょう？

サオヘン：びっくらこいた。まさか名越さんが！

ケイ大佐：『F-ZERO』ってアーケードでやりたいですかね？ちょっと疑問。名越さんなので品質はOKだと思うけど。

かややん：不安がないわけじゃないけど、名越さんなら信じていいかも、と思えます。

サオヘン：『F-ZERO』マシンも、セガ色が出てクールになること希望。

なかうえ：まぁ、セガ向きなタイトルなのでは？

ケイ大佐：アーケードの筐体がどんなもんか気になります。そしてどんな風にGC版とつながるのか。

エンドー：体感筐体で発売されるかどうかが大注目＞業務用

かややん：発表会の内容では、以前DCでやってた連動と変わらないんですよね。それはちと不安。

エンドー：あの圧倒的なスピード感を、画面だけじゃなく、何らかの形で体感できればヒットしそう。最低でも「アフターバーナー」くらいは動いてもらわないと。

なかうえ：しかし、これで任天堂の手元に残っているタイトルがいよいよ子どもっぽいものばかりに

サオヘン：厳しいこと言うなあ＞なかうえ。でも、今回の『F-ZERO』が成功したら、『マリオカート』がアーケードになることも？

エンドー：ネオジオとかDCで、メモリーカード使った連動モノがあったけど、これといったアイディアはなかったような。

かややん：ゲーセンでポイントためて隠しキャラを家庭用で出す、なんてことやってましたよね。『カプエス』だったっけ。

なかうえ：僕もネオジオ系を想像しました。これだけだったらつまらないです＞エンドーさん。

エンドー：メモリーカード59みたいな小ささだと、なくしそうなのも怖い＞なかうえ。

サオヘン：でも、今回の発表でニンドリでもアーケードの記事を作ることになるんだろうね。でも、どうやって画面写真とるの？

かややん：ネットで家庭-ゲーセンの通信対戦とか希望。

ケイ大佐：ま、今回のコラボをふまえて、いろんなアイディアが出ると面白そうです。

マッシー：セガ以外ともコラボがありそうですかね任天堂。

ケイ大佐：どうでしょうねぇ。今回のことで積極的になってくれるといいですけど＞マッシー。

エンドー：ナムコはどうなんでしょ?

サオヘン：あるでしょう。ナムコとか＞マッシー。

かややん：『ファミ探』をチュンソフトと、とか。

マッシー：どーせなら、スクウェアとマリオRPG作って欲しいわ。

サオヘン：今回のセガのバーチャファイタークエストのほかにも、まだまだいろんな発表がありそう。

エンドー：ナムコと言えば、格闘・レース・大型筐体が強みだけど。

ケイ大佐：『マリオRPG』はよかったですね。本家の続編が欲しいかも。

エンドー：でも、ゲームキューブとアーケードって、客層があまりにも違うような。

マッシー：ナムコとセガではヴァンパイヤナイトがあるから、これにニンテンの味付けをして…光線銃つながりで、ダックハントの新作を作れないものか？

かややん：ナムコにはマリオのテーマパーク作ってもらうとか

ケイ大佐：っていうか、ガンコンが欲しい！でも周辺機器のサルガッソーはどうにかしたいし…。

マッシー：今回の任天堂&他社というコラボのメリットとデメリットをヒトコトずつお願いします。

かややん：タイトルが増えるのがメリット。任天堂風味がダウンするのがデメリット。

サオヘン：おれ、いいことだらけだと思う。『F-ZERO』などを名越さんらが作ってくれるおかげで、任天堂のスタッフは新しいゲームに専念できる。『ピクミン』のような新しいソフトが出てきそう。

エンドー：楽しみだし、色々アイディアは尽きないと思うけど、任天堂のコラボレーションでこれといった成功例がないのが…。

マッシー：任天堂特有のタイトルが他社味付けでどうなるのか楽しみな反面。不安いっぱいなことも。

サオヘン：それに、同じ年にマリオ、ゼルダ、『F-ZERO』、フォックスが出たことってなかったでしょ

なかうえ：いいんではないでしょうか？

今月の締め：メーカー同士の新たなコラボレーションは今年の話題となりそうです。某缶コーヒーのCMではありませんが、いろんな楽しみ方を想像できると思います。なにより、ロクヨン時代にはなかった、任天堂&メーカーの交流も活発になってきて、新しいタイプのゲームが出るとうれしいのですが。みなさんはどーでしょう?

説明しよう！
スクウェアタイトルがGBAに出ることが決定しました。まだ正式なリリースはいただいていません。秋or冬に何作かのタイトルを予定しているようです。

説明しよう！
セガ&任天堂のコラボレーション『F-ZERO』はキューブとアーケードマシンの両方で発売されます。詳しくは毎月新聞を。

NEXT ISSUE

次号は　売れるゲームと売れないゲーム
について語る予定ではあるのですが…。実はまだ未定。

★ハミ出しチャットボックス★
ネットの普及でいろんな人の意見を掲示板などで見ることができます。個人の意見が全て反映されることはありえないんだなぁというのが印象。チャットでは個人の意見を前面に押し出して会話してもらってます。

※先月予告していた「ネットゲームって今必要?」については、いつか改めてやりたいと思います。またチャットボックスへのご意見ご感想、テーマ案などは巻末の宛先までお便りください。

任天堂ハード・ソフト発売スケジュール

4月12日現在 NEW……新しく発表されたタイトル ●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目 ♥……発売日がめでたく確定したソフト

※ゲームタイトルの前に入っている通し番号は、読者アンケート用の通し番号です。右ページ「アンケート番長」Q4にお答えになるときに、この番号をご利用下さい。また4月20日に発売済みとなるソフトは対象に含まれません。

NINTENDO GAMECUBE

発売時期		NO. NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元		発売日		価格
4月		1/RUNE	RPG	フロム・ソフトウェア	♥	4月25日		6800円
		2/BLOODY ROAR extreme	ACT	ハドソン	♥	4月25日		6800円
5月		3/2002 FIFA ワールドカップ	SPT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥	5月2日		5800円
	NEW	4/クレイジータクシー	RAC	セガ	♥	5月30日		4800円
6月		5/ボンバーマンジェネレーション	ACT	ハドソン	♥	6月27日予定	●	6800円
7月	NEW	6/実況パワフルプロ野球9	SPT	コナミ	♥	7月18日		6800円
		7/スーパーマリオサンシャイン(仮)	ACT	任天堂	♥	7月19日	●	6800円
	NEW	8/神機世界エヴォルシア	RPG	ESP(開発:スティング)	♥	7月26日		6800円
		9/CAPCOM VS. SNK 2 EO	ACT	カプコン	●	7月予定		未定
	NEW	10/MUTSUとのほほん	ADV	トミー		7月		6800円
夏		11/コロコロカービィ2(仮)	ACT	任天堂		夏		未定
		12/キン肉マンII世~新世代超人VS伝説超人~	ACT	バンダイ		夏		未定
		13/ZOIDS VS(仮)	ACT	トミー		夏		未定
		14/バットマン ダークトゥモロー(仮)	ACT	ケムコ		夏		未定
		15/ファンタシースターオンライン エピソード1&2	RPG	セガ	●	夏		6800円
	NEW	16/ビーチスパイカーズ	SPT	セガ		夏予定	●	未定
		17/バイオハザード0	ADV	カプコン	●	夏~秋		未定
秋		18/スターフォックスアドベンチャー	ACT	任天堂	●	秋		未定
		19/エターナルダークネス 招かれた13人	ADV	任天堂	●	秋		6800円
	NEW	20/新ミスタードリラー(仮)	ACT	ナムコ		秋		未定
2002年		21/ディズニーズミッキー(仮)	ACT	任天堂	●	2002年		未定
		22/メトロイドプライム(仮)	SHT	任天堂	●	2002年		未定
	NEW	23/マリオパーティGC(仮)	TAB	任天堂		2002年		未定
		24/ゴールド☆マウンテン	RPG	フロム・ソフトウェア	●	2002年		未定
		25/ゼルダの伝説GC(仮)	ACT	任天堂		2002年末		未定
	NEW	26/F-ZERO GC(仮)	RAC	任天堂		2002年末		未定
		27/峠バトル(仮)	RAC	元気		2002年末		未定
未定		28/ソウルキャリバー2	ACT	ナムコ		未定		未定
		29/バイオハザード2	ADV	カプコン		未定		未定
		30/バイオハザード3 LAST ESCAPE	ADV	カプコン		未定		未定
		31/バイオハザード CODE:Veronica 完全版	ADV	カプコン		未定		未定
		32/バイオハザード4(仮)	ADV	カプコン		未定		未定
		33/ドンキーコングレーシング(仮)	RAC	任天堂		未定		未定
		34/リッジレーサーシリーズ(仮)	RAC	ナムコ		未定		未定
		35/エターナルアルカディア	RPG	セガ		未定		未定
		36/1080° GC(仮)	SPT	任天堂		未定		未定
		37/マリオテニス(仮)	SPT	任天堂		未定		未定
		38/マリオゴルフ(仮)	SPT	任天堂		未定		未定
	NEW	39/バーチャファイタークエスト(仮)	未定	セガ		未定		未定

GAMEBOY ADVANCE

発売時期		NO. GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元		発売日		価格
4月		40/ウイ・イレ	SPT	コナミ	♥	4月25日		5800円
		41/テニスの王子様 ジーニアス・ボーイズ・アカデミー	SPT	コナミ	♥	4月25日		4800円
		42/ロックマン ゼロ	ACT	カプコン	♥	4月26日		4800円
		43/スパイダーマン ~ミステリオの脅威~	ACT	サクセス	♥	4月26日		4800円
		44/おしゃべりインコ倶楽部	ETC	アルファ・ユニット	♥	4月26日		4800円
		45/ぷくぷく天然かいらんばん	ETC	ビクターインタラクティブ・ソフトウェア	♥	4月26日		4800円
		46/スロット! プロ2 アドバンス~Go Go ジャグラー&Newタイリョウ~	ETC	日本テレネット	♥	4月26日		4800円
		47/テトリスワールド	PUZ	サクセス	♥	4月26日		3980円
		48/頭文字D Another Stage	RAC	サミー	♥	4月26日		5800円
		49/Advance GT2	RAC	MTO	♥	4月26日		4800円(予)
		50/携帯電獣テレファング2 パワー	RPG	スマイルソフト	♥	4月26日		5800円
		51/携帯電獣テレファング2 スピード	RPG	スマイルソフト	♥	4月26日		5800円
5月		52/フォーメーションサッカー2002	SPT	スパイク	♥	5月2日		5800円
		53/コナミ アーケードゲームコレクション	ETC	コナミ		5月2日	●	4800円
		54/モトクロス マニアックス ADVANCE	ACT	コナミ	♥	5月2日		4800円
		55/とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	ADV	任天堂	♥	5月31日		4800円
		56/HOT Wheels アドバンス	RAC	アルトロン	●	5月		未定
		57/おしゃれプリンセス	SLG	カルチャーブレーン	●	5月		4800円
6月		58/キャッスルヴァニア~白夜の協奏曲~	ACT	コナミ	♥	6月6日		4800円
		59/ファミリーテニスアドバンス	SPT	ナムコ	♥	6月14日		4800円
		60/V-RALLY 3	RAC	アタリ	♥	6月27日		4800円
	NEW	61/ファミスタアドバンス	SPT	ナムコ	♥	6月28日		4800円
	NEW	62/ガチンコプロ野球	SPT	ナウプロダクション	♥	6月28日		4800円
	NEW	63/かまいたちの夜 ~アドバンス~	ADV	チュンソフト		6月末予定		4800円

発売時期		NO. GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元		発売日		価格
春		64/バトランド(仮)	ACT	任天堂		春		未定
		65/ブレンダーブロス	ACT	アンフォグラムハドソン		春		5200円
		66/ウッディーウッドペッカー(仮)	ACT	ケムコ		春		未定
		67/パチスロ完全攻略アドバンス~ギガゾーン&カーニバルナイト~	ETC	シスコンエンタテイメント		春		4800円
		68/パルダーダッシュEX(仮)	PUZ	ケムコ		春		未定
7月		69/THE PINBALL OF THE DEAD	TAB	セガ	♥	7月4日	●	4800円
	NEW	70/モンスターゲート	RPG	コナミ	♥	7月4日		4800円
	NEW	71/ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	ACT	ナムコ	♥	7月12日予定		4800円
		72/お花屋さん物語GBA	SLG	TDKコア	♥	7月26日	●	4800円
	NEW	73/ゴーストトラップ	ADV	アイドス・インタラクティブ		7月		5800円
	NEW	74/ピノビィー&フィービィー	ACT	ハドソン		7月予定		4800円
	NEW	75/Vマスタークロス	ETC	サクセス		7月予定		5800円
	NEW	76/勝負師伝説 哲也 ~甦る伝説~	TAB	アテナ		7月末		5800円
8月		77/エゴマニア つかんで! まわして! どっすんぱず~る	PUZ	ケムコ		8月予定		4800円
夏		78/伝説のスタフィー(仮)	ACT	任天堂		夏		未定
		79/クレイジーチェイス(仮)	ACT	ケムコ		夏		未定
		80/バブルボブル オールド&ニュー(仮)	ACT	メディアカイト		夏		4800円
		81/サーベルウルフ(仮)	ACT	任天堂		夏		未定
	NEW	82/メダロットG(仮) カブトバージョン	ACT	ナツメ		夏		4800円
	NEW	83/メダロットG(仮) クワガタバージョン	ACT	ナツメ		夏		4800円
	NEW	84/カスタムロボGBA(仮)	ACT	任天堂		夏		未定
		85/さくらももこのウキウキカーニバル	ADV	任天堂	●	夏		未定
		86/シルクとコットン	ADV	キキ		夏		未定
		87/ドンキーコング ココナッツクラッカー(仮)	PUZ	任天堂		夏		未定
		88/黄金の太陽~失われし時代~(仮)	RPG	任天堂		夏		未定
	NEW	89/遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	RPG	コナミ		夏		未定
	NEW	90/ハムスターパラダイス あどばんちゅ	RPG	アトラス		夏		4800円
		91/シンデレラGBA(仮)	SLG	カルチャーブレーン		夏		4800円
		92/ご金魚物語	SLG	カルチャーブレーン		夏		4800円
		93/プロ野球チームをつくろう! アドバンス	SLG	セガ	●	夏		未定
	NEW	94/グレイテストナイン	SPT	セガ		夏		未定
秋		95/エレベーターアクション オールド&ニュー(仮)	ACT	メディアカイト		秋		未定
2002年		96/ストリートファイターZERO 3 ↑(UPPER)	ACT	カプコン		2002年		4800円
		97/ディディーコングパイロット(仮)	RAC	任天堂		2002年		未定
		98/ポケットモンスター GBA版(仮)	RPG	株式会社ポケモン		2002年		未定
		99/ファイナルファイヤープロレスリング~夢の団体運営!~	SPT	スパイク	●	2002年		未定
		100/プロ麻雀「兵」EXアドバンス	TAB	カルチャーブレーン		2002年		未定
		101/ミッキーとミニーのマジカルアドベンチャー(仮)	?	任天堂	●	2002年		未定
未定		102/スーパーマリオアドバンス3(仮)	ACT	任天堂		未定		未定
		103/メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	ACT	任天堂		未定		未定
		104/フロッガー	ACT	コナミ		未定		未定
		105/ゲームボーイミュージック(仮)	ETC	任天堂		未定		6800円
		106/EZ-TALK 中級編(仮)	ETC	キーネット		未定		未定
		107/まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	アイディアファクトリー		未定		4800円
		108/まじこね	PUZ	ソフトマックス		未定		4800円(予)
		109/ルナブレイズ(仮)	RPG	任天堂		未定		未定
		110/ゲームボーイウォーズアドバンス	SLG	任天堂		未定		4800円
		111/馬穴大作戦(仮)	SLG	任天堂		未定		未定
		112/ドラマチックファンタジー	SLG	カルチャーブレーン		未定		未定
	NEW	113/J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス(仮)	SLG	セガ		未定		未定
		114/ムゲンボーグ(仮)	?	コナミ		未定		未定

GAMEBOY COLOR

発売時期	NO. GAMEBOY COLORタイトル	ジャンル	発売元		発売日	価格
6月	115/FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!	RPG	バンプレスト	♥	6月28日	未定
未定	116/漢字BOY3	ETC	J・ウィング		未定	未定
	117/こぐるぐるぐる~ぐるぐるとなかよし~	ACT	スティング		未定	未定

※115は全てのゲームボーイで遊べます。

【ジャンル凡例】ACT:アクション ADV:アドベンチャー RPG:ロールプレイング SHT:シューティング SLG:シミュレーション SPT:スポーツ PUZ:パズル TAB:テーブル ETC:その他

熱血 アンケート番長 ACT.12

ハガキは次ページにあるぜ!!

ワーズワース!! 次のページのハガキでアンケートに答えてくれい。みんなの楽しい意見を待っているよ。ハガキ代は、もちろんいらないぜ!!

前回までのあらすじ

アンケート番長井上満17歳はデート中だったお涼に、決闘を申し込むつもりが結婚を申し込んでしまった。成り行きOKの満だったが、すわこれは一大事。でも言ってしまったからには言ったもん勝ちということで、最終回です。

今月号のアンケート

01 今月号の表紙はどうでしたか?
1.大変よい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.大変悪い

02 今月号の中でおもしろかった記事は何ですか?
下の表から番号を選んで、3つお書きください。

03 今月号の中でつまらなかった記事は何ですか?
下の表から番号を選んで、3つお書きください。

1	表紙	26	マンガ「DREAM DRUNKER」
2	ドリームヘッドライン	27	ゲームミュージックファンクラブ
3	読者プレゼント	28	攻略：「バイオハザード」
4	どうぶつの森+フェスタ2002	29	スター・ウォーズローグスコードロンII
5	マリオサンシャイン&2002任天堂タイトル	30	BLODY ROAR extreme
6	バイオハザード0	31	バトル封神
7	CAPCON VS. SNK2 EO	32	学校法人ニンドリ学園
8	巨人のドシン	33	連載：「NIN」
9	実況パワフルプロ野球9　ほか	34	連載：「デス仙人の教えてあげる」
10	神機世界エヴォルシア	35	CAPCOM VS SND
11	ファンタシースターオンラインエピソード1&2	36	秋葉原価格調査団
12	クレイジータクシー/ビーチスパイカーズ	37	特集：バイオハザード制作者インタビュー
13	RUNE	38	任天堂の質問箱
14	ファイアーエムブレム封印の剣	39	毎月新聞
15	とっとこハム太郎3ラブラブ大冒険でちゅ	40	マンガ「みすずのコスプレ道場」
16	ポケットモンスターGBA版	41	新作ソフトダイジェスト
17	ミスタードリラーエース	42	それゆけマリオ親衛隊
18	ひつじのキモチ。	43	ドリテクの殿堂
19	ロックマンゼロ	44	連載「G.B.A.」
20	キャッスルバニア　ほか	45	ゲームキューブハード&ソフトカタログ
21	モンスターゲート/テニスの王子様	46	ニンドリチャットボックス
22	シャイニング・ソウル	47	新作ソフト発売スケジュール
23	スクウェアディスコグラフィー	48	熱血! アンケート番長
24	付録：どうぶつの森+ペーパークラフト	49	連載「今月のヒトコマ」
25	ゲームソフトファンクラブ3	50	付録「特製シールVol.69」

04 今後発売予定のゲームタイトルの中で、期待しているものは何ですか？3つ選んでお書きください。
120ページ（左ページ）の発売スケジュールのソフト紹介で、ゲームタイトルの左脇にある番号をお書きください。

05 任天堂とサードパーティーの関係についてお聞きします。
1 スクウェアが任天堂ハードに復帰する事はどうですか？
1.うれしい　2.別に　3.待っていた　4.特に興味なし
2 任天堂&セガの共同開発『F-ZERO』はどうですか？
1.おもしろそう　2.別に　3.不安　4.特に興味なし
3 任天堂&他社の共同開発に期待することはありますか？
1.期待している　2.期待していない　3.特に興味なし
4.イメージを壊さないで欲しい　5.おもしろければよい
6.もっと積極的にやってほしい　7.不安　8.その他
4 任天堂ハードで出て欲しいゲームタイトルはありますか?
(例）グランツーリスモ（例）ドラゴンクエストの新作

06 任天堂のキャラとコラボレーションしてほしいキャラは誰?
(例）マリオとソニック　（例）サムスとロックマン

番長情報

「俺は結婚と言ったのか?! なんてこった。齢17にして人生の一大事を言い間違えてしまうとは、とんでもはっぷん。歩いて10分。いや、言ってしまったからにはしょうがない。今風で言えば、『言っちゃった結婚』とでも言うべきか。だが、しかし、宇宙は愛なのだ。愛さえあれば万事OK。お涼、俺達は星になって結婚しよう。これが僕たちの結婚式だよ。ひとり酔いしれる満が再び目を開ける間もなく、お涼のリバーブローからガゼルパンチ→デンプシーロールが炸裂し、満の思い通り、星になることができました」……おしまい…………………。

お話を終えた涼子は布団で横になる息子におやすみのキスをして立ち去ろうとしました。すると息子が目をつぶったまま言いました。「お母さん、僕、いつかはお父さんを倒さなくてはいけないんだよね」。涼子は静かにドアを閉めながら言いました。「そうね。貴方があの人をぶちのめす姿を楽しみにしているわ。おやすみなさい」。　……満編・完……

これで終わりじゃないぞよ。もうちぴっとだけ続くぞ。



説明をさせてください。まずはアンケート番長誕生にいたった経緯と、私、松思惟がジャイアンツファンになった経緯からお話しなくてはいけません。え?! そんな経緯はいいですって。それよりこの展開は最初から考えていたのかですって? まさか。3分くらい前に思いつきました。ええ、満ではなく、お涼の息子が2代目になるって案はひとつき前に、イクスピアリのディズニーショップでプーさん人形を買った時に思いつきましたが、こんな風になるとは思いもしませんでした。というか、まだ那珂宇恵先生も知りません。この涼子さんの息子の名前は井上炎（いのうえほむら）5歳です。この春から番長幼稚園・牡丹組に通うことになるんです。井上というからには満とお涼の子供なんちゃうの? と思われるでしょうが、秘密です。お涼と井上満と御堂筋ワタル、そして双子番長（今となっては懐かしいぜ）が、その後どーなったのかは、これからおいおいと話していくことにしましょう。（文：松思惟/イラスト：那珂宇恵）

次号、2代目番長、井上炎(ほむら)編堂々スタート!!
そこで、キャライラスト大募集!! 採用したらそれが炎!!

◎4月号プレゼント当選者発表!!

1 ニンテンドーゲームキューブ+メモカ59
群馬県／樺沢幸雄

2 ゲームキューブコントローラ
高知県／吉田恵

3 GBアドバンス本体
東京都／飯田光佑

4 GCソフト『動物番長』
兵庫県／村田祥一

5「松本弦人の仕事と周辺」サイン本
群馬県／細野恵介　愛知県／藤塚佳子
東京都／篠原聡

6 松本弦人さんサイン入り色紙
静岡県／澤本直哉　大阪府／伊達尚史
長野県／内田崇仁

7『動物番長』コードアクセサリー
岐阜県／梶山千尋　兵庫県／大里鮎美
群馬県／佐藤真理　茨城県／渡辺綾
東京都／佐藤泰之

8 アメリカ版『スマブラDX』攻略本
神奈川県／大金有佳里　三重県／杉本美由紀

9 GBAソフト『どーもくんの不思議てれび』
宮城県／高橋かすみ

10 伊藤あしゅらさんサイン入りポケモンマンガ
香川県／咲川加奈　大阪府／服部浩之
千葉県／今井美由紀

11 GBAソフト『BLACK BLACK～ブラブラ～』
静岡県／山本奈津子　広島県／田頭圭輔
島根県／山本悠　大阪府／村木翔
秋田県／船木美穂

12 犬たまごピンバッチ
埼玉県／高橋勇気　宮城県／奥津京季
山梨県／鶴田大輔　千葉県／大野静香
富山県／大西由里子

13『RUNE』グラス+カード
静岡県／高橋直也　兵庫県／八重樫満
徳島県／堀純一郎　東京都／阿佐ヶ谷弘
神奈川県／万丈武雄

14 新ポケモンキッズシリーズII Part6
福島県／吉田あゆみ　福岡県／小俣裕理

15 GBAソフト『ボンバーマンMAX2』
石川県／永島健太郎　福岡県／中条雅裕
東京都／鈴木貴美子　三重県／伊藤大樹

16 アニマルマニアGBA液晶カバー
岡山県／土屋正志　神奈川県／岡崎萌美
茨城県／大伴真澄　栃木県／柴崎莉佳
鳥取県／松本昇輝

◎アンケートハガキの応募は平成14年5月20日の消印まで有効です

ハミ出し番長

というわけで、2代目番長・井上炎とその仲間（勝手に考えてくだっさい）のイラストを大募集。つまり2代目は毎回、読者のイラスト任せにしちゃおうという企画です。それに併せて物語考えます。お葉書よろしくね。

任天堂ハード&ソフト大好きマガジン

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

次号 7月号は 2002. JULY

5月21日(火)に発売します

特別価格 **590円** ※特別付録のため、定価を変更しています。一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU ●次号予告

- 特別付録は「メモリーカード59」の特製ケース
- あのソフトのクリエイターを直撃インタビュー！

上に書いてある価格を見て、ビックリした読者の方もいらっしゃるでしょう。次号はニンドリオリジナルの「メモリーカード59」ケースを付録につける予定。なので、100円アップの590円の「特別定価」です。ナイスな付録にするため、鋭意制作中です。ぜひお楽しみに〜!!

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

最近あんま漫画読んでない。「MONSTER」「勇午」「蒼天航路」「ONE PIECE」くらい。そーいや「北斗の拳」復活人気は某歌手のせい? 笑止千万、鼻からミルク。編集部には文庫版も「リンかけ」も「MMR」も全巻あるわ。(マッシー)

今月は○○ドリームはお休みして、スクウェアディスコグラフィ（カタログ?）を担当した。そこで紹介した45タイトルを見ると、意欲作・話題作が多いのに、改めて驚かされる。どんなゲームが任天堂ハードに登場するか期待! (エンドー)

セガのイベントがあった日、その隣でロジャー・ウォーターースのライブを見てきました。なんと来日は30年ぶり！「あなたがここにいてほしい」が流れたあたりでは涙ぐんでしまうほど感動的でした。やっぱ生はいいなぁ。(かややん)

カプコン大阪本社に行って来た。インタビューも楽しかったけれど、仕事場も見せてもらえたのでさらに良かった。遊び心を持った人たちの作る、今後のタイトルにも期待したい。(最近テキーラばっかり飲んでるケイ大佐)

今月は壮絶な忙しさで体調を壊してしまいました。けど、手水鉢撮影のために神社へ行き、そのまま春の境内をふらっと散歩した時、ちょっと癒された感じがしました。あ〜、ふらっと新穂高の温泉でも行きたいな〜。ふらっと(中植)

次号は100円アップでごめんなさい。でも、試作中のメモカケースはプラスチック製でとってもオシャレなのだよ。付録だけじゃなく、みんなに「おおっ！」と驚いてもらえるような企画も進行中。これからもニンドリをヨロシク (SAO)

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「GFC3&GMFC」宛は：entame@pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3262-7544）までお願いいたします。



今月のヒトコマ#007　マンガ／中植茂久

STAFF ●スタッフ●

発行人	中川信行
プロデューサー	小畑誠治／千種薫
編集長	左尾昭典
デスク	真下明
編集	岩崎桂／遠藤靖幸
	中植茂久／嘉山直幸
編集協力	尾関友詩（ユークラフト）
	真下寿子／大渕豊
	白石岳（アセンブル）
カバーデザイン	大岡喜直（GORILLA）
デザイン	大岡喜直（GORILLA）
	相京厚史（GORILLA）
編集デザイン	大條千鶴子
DTP	株式会社エストール
	ORENGE SQUEEZE DESIGN
	ぼっけ門
写真撮影	水口哲二／植田昌幸
イラスト	中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
広告	林承徳／西島聖
印刷	大日本印刷株式会社

Nintendo DREAM 6月号
2002年4月21日発行

発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区九段南橋1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（広告）
TEL 03(3262)7544（販売業務）
TEL 03(3262)7403（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

1403

差出有効期間
平成14年6月
30日まで有効
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
Nintendo DREAM 編集部
アンケート番長係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
氏名			男 女	歳
ペンネーム				
住所 電話番号	〒 都道府県 市区郡 ☎ ( )			
勤務先 学校	さしつかえなければお書きください			
希望プレゼント	番号	プレゼント名		

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

読者アンケート 6

2002年6月号アンケートハガキ

Q1

Q2

Q3

Q4

Q5 1 2 3 4

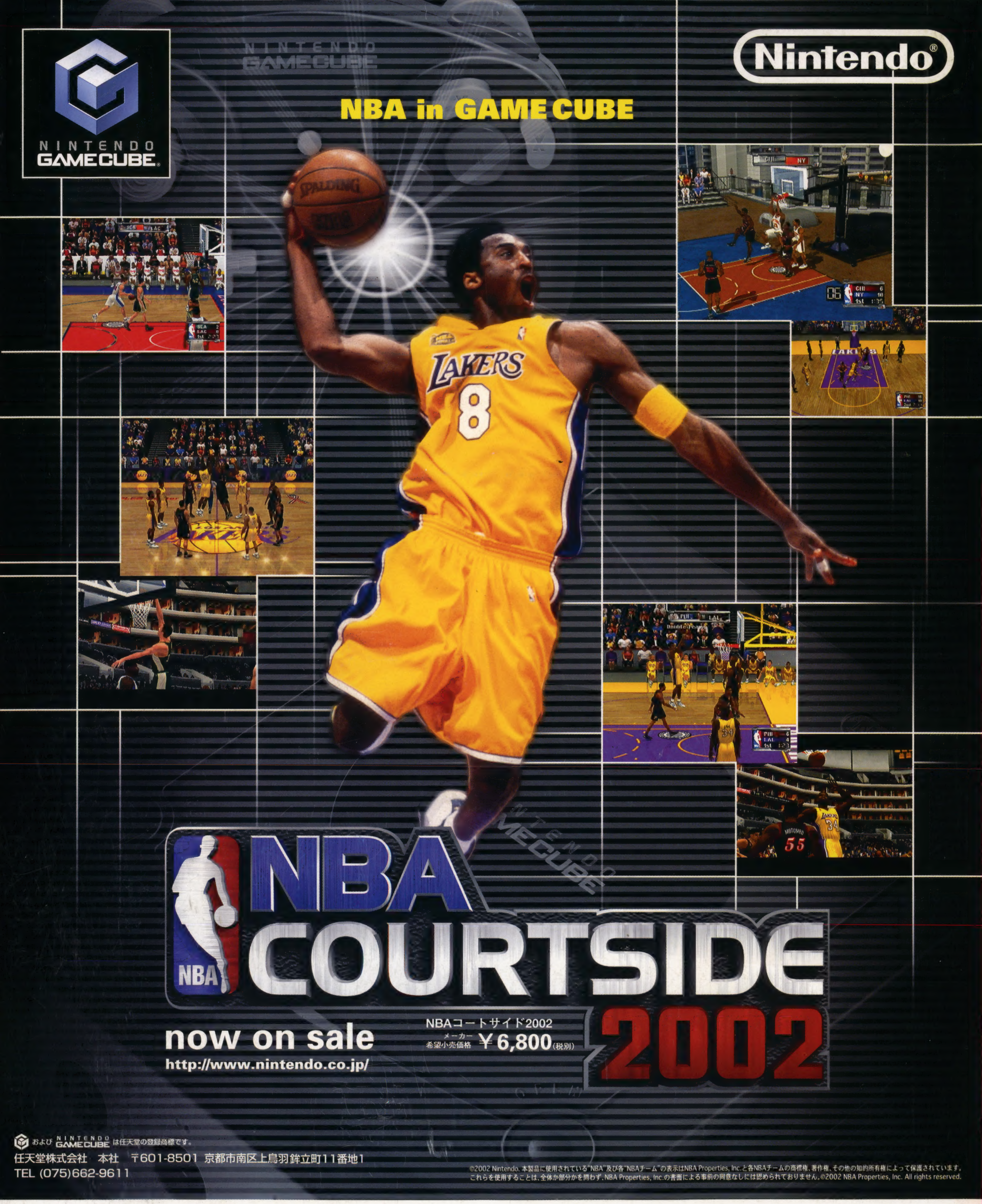
Q6

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線


NINTENDO GAMECUBE
手のひらから息づくファンタジー
RUNE
ルーン
舞台は、黒い霧に侵略された遥か大陸。
王女は一束のカードを携え、カードに封じられた幾多のクリーチャーを操りながら冒険していく。
集めたカードを組み合わせてコンボで繰り出す豊富なアクション
コレクトしたカードはより強いカードへ
成長させることも可能
情報を集めて各地で謎を解きながら
展開していくストーリー
さまざまな攻撃を仕掛けてくる敵と戦うアクションRPG
カードからクリーチャーを召喚して敵を攻撃するリアルタイムバトル
カードアクションRPG
2002年4月25日発売 標準価格 6,800円（税別）
FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア http://www.fromsoftware.co.jp/
©2002 FromSoftware, Inc. およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
下記チェーン店で、限定特典がもらえる予約キャンペーン実施中！ 詳細は店頭にて
カメレオンクラブ
COMG!
TVパニック
TOPBOY
wanpaku
TVゲームビジネス協議会
加盟ゲーム専門店チェーンです。



Nintendo DREAM 2002 6月号 JUNE

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年4月21日発行(毎月1回21日発行)
第7巻第4号(通巻69号)

発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544

定価490円
本体467円

T1107103060494
雑誌07103-6